NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation® 2 Resmi Dergisi-TR

SAYI 2005/04 • FİYATI: 13.50YTL (13.500.000TL)



OYNANABİLİR DEMO!

TER JACKSON'S

ING KONG

Demo'su DVD'de!

yaz perdeye sığmadı!

W OF THE COLOSSUS > PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES > RESIDENT EVIL 4 > SSX ON TOUR
OST WANTED > PES MANAGEMENT > SUPERMAN RETURNS > GTA: LIBERTY CITY STORIES > PES5 PSP
NDOS: STRIKE FORCE > SOUL CALIBUR III > BATTLEFRONT II > THE MATRIX: PATH OF NEO > NBA LIVE 06
DUTY 2 > OYUNLARDAKİ GARİPLİKLER > PS3 OYUNLARI; DEVIL MAY CRY 4, MGS4 VE FAZLASI

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL)

VOGEL BURDA

RetroFili

15. Yıl

Yaşam kalitenizi arttırmak için çalışıyoruz,



Keyifle kullanacağınız
bilgisayarlar üretiyoruz...!

gold®
Computer
Step to future

www.goldpc.com.tr

VOGEL BURDA
ayStation®2
RESMI DERGISI-TR

YAYIN YÖNETMENİ
kkol, sakkol@level.com.tr

LU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
yıldız, firat@ps2dergisi.com
yırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
Gayrettepe/İstanbul

a, elif@ps2dergisi.com

ST YAZARLAR
ak Beder, abb@ps2dergisi.com
nlı, enamli@ps2dergisi.com
Başaran, hbasaran@ps2dergisi.com
ntuna, tsentuna@ps2dergisi.com
ncel, uoncel@ps2dergisi.com
Turan, vturan@ps2dergisi.com

ATÖR
çıcı, kaan@crea-factory.com

K TASARIM
Bilmez, zeynep@ps2dergisi.com

MÜDÜR
an W. Paul

MÜDÜR YARDIMCISI
zerdem

S MÜDÜRÜ
demir

A İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
ar

LAMA MÜDÜRÜ
Cenker

SATIŞ MÜDÜRÜ
zyayla

SERVİSİ
nek, Nihan Özkasap

M MÜDÜRÜ
nker

M ASİSTANI
t Çil

M KOORDİNATÖRÜ
Tekatan

BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
SAHİBİ
nn W. Paul
yırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
Gayrettepe/İstanbul

BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
M GRUBU

MÜDÜRÜ
kumuş, oguler@vogel.com.tr

M MÜDÜRÜ
oyun, kyeliz@vogel.com.tr

ERİ TEMSİLCİSİ
Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

M TRAFİKERİ
Kına, aynur@vogel.com.tr

AA ADRESİ
atbaacılık Ltd. Şti.
Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
klıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
a Sahibi Hasan Sarı
n DPP A.Ş.

İM YERİ ADRESİ
BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
yırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
Gayrettepe/İstanbul
n (212) 217 93 71,
(212) 217 95 32
Faks (212) 217 94 23
web http://abone.vogel.com.tr
eri Faks (212) 238 73 26

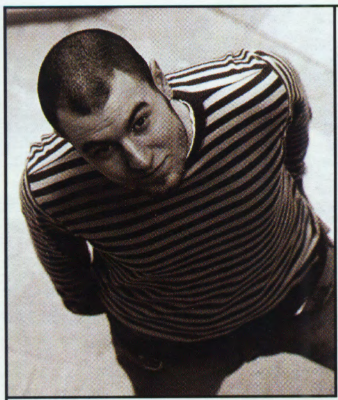
TÜRÜ
, süreli, aylık

IAL VERSİYON
Publishing Limited, 30 Monmouth St, Bath BA1
www.futurenet.com

ISSN • 1305-581X

uture
IA WITH PASSION
Bu dergideki yazıların bir kısmı Official PlayStation 2 Magazine'den çevrilmiş/yeniden düzenlenmiştir. Yazıların tüm hakkı Future Publishing Limited'e aittir. Resmi PlayStation 2 , bir Future kuruluşu olan Future Publishing d'in markasıdır.

rgi ve Future tarafından yayınlanan diğer er hakkında daha fazla bilgi için www.future-m adresini ziyaret edebilirsiniz.



KARDAN ADAM NEREDE?

13 Aralık itibariyle Balkanlar'dan gelen bir soğuk hava dalgası ya da kar fırtınası yok. Eskidense, kar yağdığında kar seviyesi boyumuzu aşardı. Boğulma tehlikesiyle karşı karşıya kalırdık. Ama bunun bir avantajı vardı; kardan adam yapmak zorunda kalmazdık. Atkılarımızla ve üstümüzdeki kar oranıyla zaten hepimiz birer kardan adamdık. Tek eksiğimiz yuvarlak, beyaz gövdemizdi. Daha iyi görebilmemiz içinse cebimizde havucumuz vardı, istediğimizde "burun" olarak kullanabildiğimiz. Bu satırları size yazarken 2006'ya yaklaşık iki hafta uzaktayız. Ama ne kardan adam yapabildik, ne de kar topu oynayabildik. Yalnızca evde film izledik, ya da PlayStation 2 oynadık.

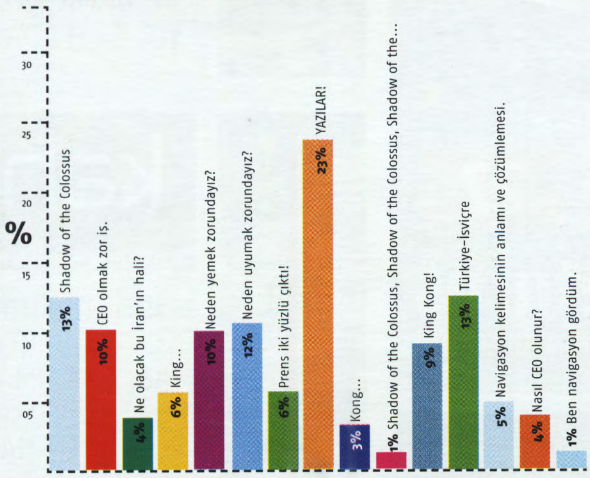
Oyun dünyası ise kendi ekseni etrafındaki rutin dönüşüne devam ediyor; dağıtımcılar, her zamanki gibi, oyunlarını yılbaşına kadar saklayıp bir anda piyasaya çıkardılar. Bu durumda, olan bize oldu ve gün aşırı ofisimizi istila eden oyunlarla başa çıkmak zorunda kaldık. Diğerleri neyse de, King Kong'un binamızın güneye bakan cephesini yıkarak ofisimize girmesi işimizi aksattı. Prince of Persia: The Two Thrones, Resident Evil 4, Need for Speed: Most Wanted ve Shadow of the Colossus, King Kong'dan arta kalan zamanda oynadığımız, yazdığımız oyunlar arasında.

Televizyonda mikrofon uzatıp sorarlar ya, "2006'dan ne bekliyorsunuz?" diye, itiraf etmek gerekirse, kendi adıma bir şey beklemiyorum. Hiçbir zaman yeni yıldan ya da Noel Baba'dan; sevgi, dostluk ve barış beklemedim. Tek istediğim kardan adam yapmak ve sonra da bozmak. ***20 Şubat***'ta yeniden görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

F. Akyıldız

FIRAT AKYILDIZ, yazı işleri müdürü

BU AY NE KONUŞTUK?





YENİ YILA NASIL GİRİYORUZ?



Tuna
Yeni yıla Everest'te girmeyi planlıyor. Yazılarını Everest'in zirvesinden SMS yoluyla yollayacak olan Tuna, ulaşım için herhangi bir motorlu araç kullanmıyor ve Everest'e Edirne yolundan tırmanarak gidiyor.

Ümit
Ümit yeni yılda şemsiye işine girecek. Yazı yazmakla para kazanamadığını her fırsatta dile getiren Ümit, bu sektörde zengin olacağına inanıyor.

Hasan
Yazılardan ve işten bunalan Hasan yeni yıla bir nükleer patlama olarak girmeyi düşünüyor. Hasan the Başaran, "Doğayı Sev" kampanyası kapsamında, İstanbul dışında, boş bir arazide patlamasını gerçekleştirecek.

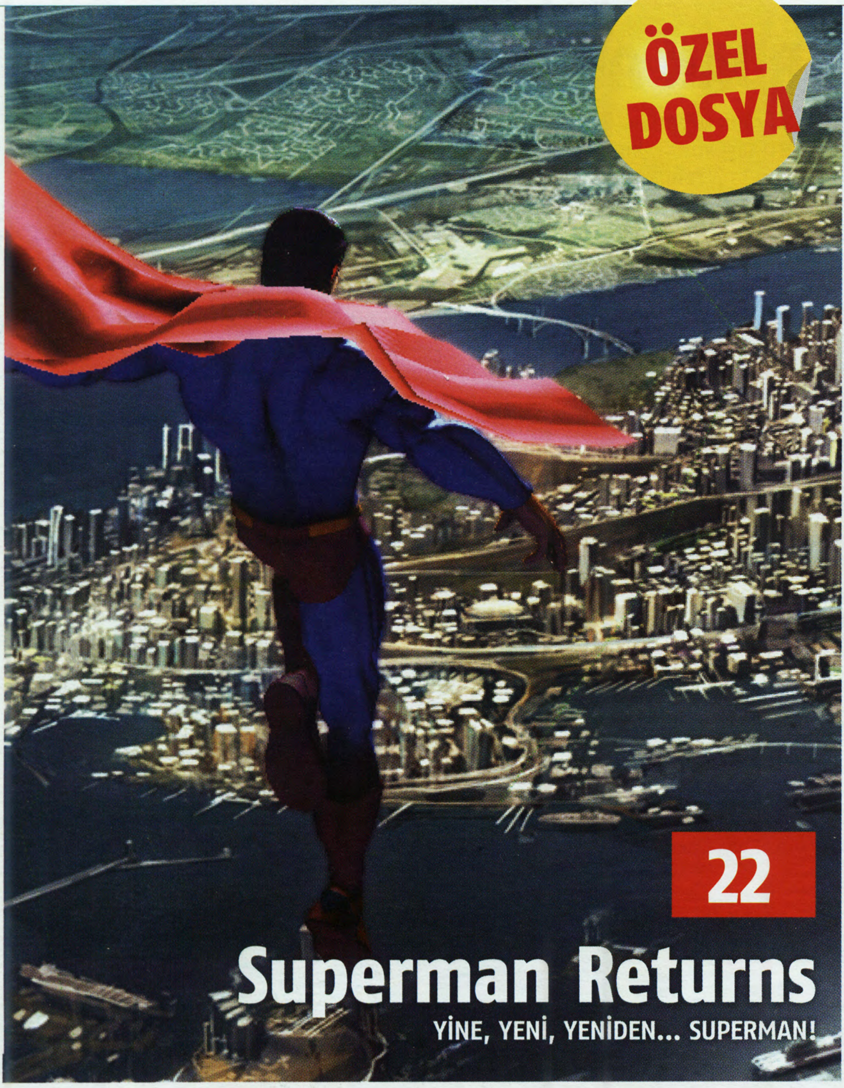
Elif Akça
Dergide editörlüğe başlayan Eti Puf kod adlı Elif Akça, gelen yazıları tashih etmekten bitap düştü ve ellerini iki yana açarak, Fırat'a "Hayır, tashih istemiyorum!" diyerek isyan etti. Eti Puf büyük ihtimalle yeni yıla işsiz girecek.

Fırat
Yeni yıl için dergide rezervasyon yaptıran Fırat, yeni yıla tashih yaparak girecek. Fırat, 2006'da tashih kapasitesini ve cirosunu yüzde 46 oranında artırmayı planlıyor."

Elif Namlı
2006'ya Matrix'te girecek. "What is the Matrix ulan?", "Kaşık yok mu?", "Tuzluğu uzatır mısın?" gibi sorularla bunalıma sürüklenen İkinci Elif, Matrix'te yaklaşık iki hafta kalacak.

Alp
PlayStation 3 oyunları için kazılara başlayan ünlü yazar Alp Burak Beder, yeni yıla yer altında girecek gibi görünüyor. Bi` şey değil, durma tuşu yok bunda!

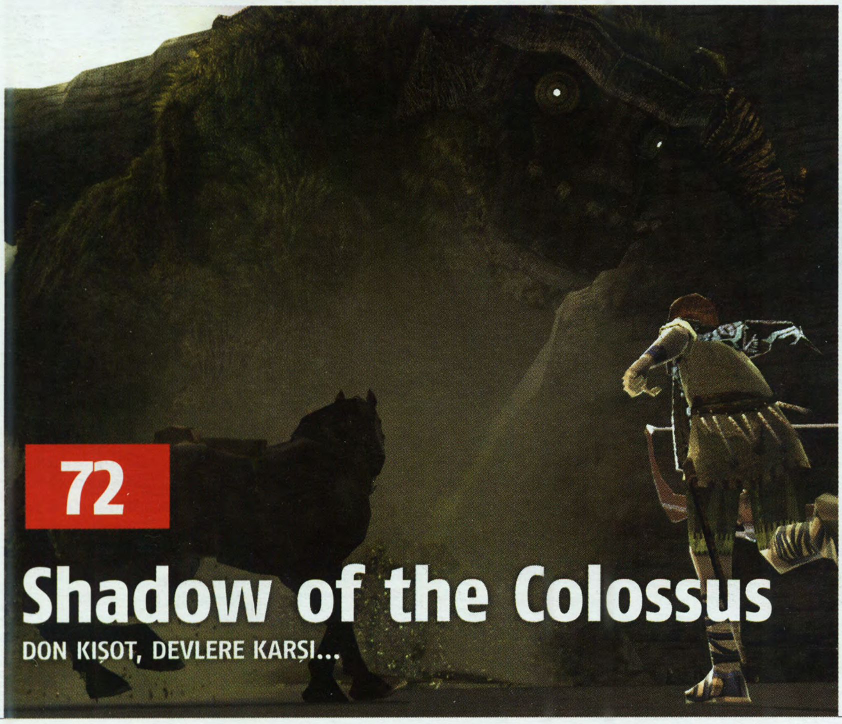
Volkan
Teslim tarihine riayet etmeyen Volkan, Fırat'ın lanetinden kaçmak ve kendisini sonsuzluğa gömmek için çalışmalara başladı. Volkan, eğer bir terslik olmazsa, yeni yıla giremeyecek.



ÖZEL DOSYA

22 **Superman Returns**

YİNE, YENİ, YENİDEN... SUPERMAN!



72 **Shadow of the Colossus**

DON KIŞOT, DEVLERE KARŞI...



12 TALKMAN



13 SIREN 2



14 FIFA STREET 2 PSP



28 GTA: LIBERTY CITY STORIES



33 MGS3: SUBSISTENCE



34 SONIC RIDERS

ajan

SICAK PS2, PSP VE PS3 HABERLERİ

10 **PES MANAGEMENT**
EFSANE CM'YE İDDİALI BİR RAKİP GELİYOR.

15 **SPLINTER CELL 4**
YENİ OYUN, YENİ KARAKTER... FISHER EMEKLİ Mİ OLDU?

16 **TOURIST TROPHY**
GRAN TURISMO'NUN YARATICILARINDAN MOTOR SEVERLERE...

18 **DOOM 3**
DOOM 3'Ü PS3'TE OYNAYABİLECEK MİYİZ? YAPIMCILAR CEVAPLIYOR...

VE DAHA FAZLASI...
10. SAYFADA!

kahin

NALKAPON'DAN EN İSABETLİ TAHMİNLER...

28 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
30 COMMANDOS: STRIKE FORCE
32 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
33 MGS3: SUBSISTENCE
34 SONIC RIDERS
35 GHOST RECON: ADVANCED WARFARE
36 FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS
37 FIELD COMMANDER
38 MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE
39 SENSIBLE SOCCER



inceleme



50
Peter Jackson's King Kong
AŞKI UĞRUNA ŞEHRİ YIKMAYA DEVAM EDİYOR.

56 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
60 RESIDENT EVIL 4

59 RUGBY CHALLENGE
59 NBA '06
63 SSX ON TOUR
64 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
66 STARWARS: BATTLEFRONT II
68 SOUL CALIBUR III
70 THE WARRIORS
72 SHADOW OF THE COLOSSUS
75 ULTIMATE SPIDER MAN
76 THE MATRIX: PATH OF NEO
78 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
79 DRAGON QUEST VII
80 THE SIMS 2
81 CALL OF DUTY 2
82 PES5
84 THE LORD OF THE RINGS: TACTICS
84 LEMMINGS



diğer

06 DVD İÇERİĞİ
96 GARİPLİKLER
08 POSTA
98 BULMACA

replay

BİR İLERİYE, İSTEDİĞİNİZ KADAR GERİYE...

86 HİLELER
En yeni oyunlar için en ilginç hile kodları, ipuçları...

88 EN İYİ 100
Bakalım favori oyununuz En İyi 100 arasında mı?

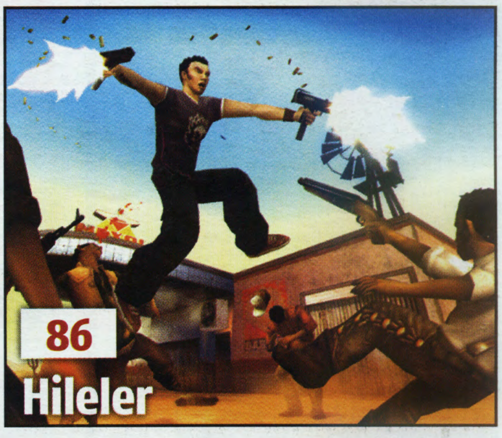
90 LİSTELER
Oyun sektörünün Unkapanı burası...

VE DAHA FAZLASI...
85. SAYFADA

geri sayım
OYUN DÜNYASINDAN, KÜLTÜR VE SANATA YATAY GEÇİŞ - SAYFA 92'DE



40
PS3 Oyunları



86
Hileler



96
Oyunlardaki Gariplikler



HEMEN OYN

BU AYIN DEMOLARI

RPS2D ekibinden işte size yılın son sürprizi; 13! Aman, aklınıza ne bir korku filmi, ne de uğursuzluk gelsin; 13 adet oynanabilir demo, yani şimdiye kadar verdiğimiz DVD'ler içinde en fazla oynanabilir demo içeren DVD... En çok beklenen film oyunlarından King Kong'dan tutun, başarıya hasret Evil Dead'in yeni oyununa kadar elinizden saatlerce bırakamayacağınız demolara sadece birkaç dakika uzaktasınız, paniğe gerek yok.

Volkan Turan
vturan@ps2dergisi.com.tr

NEDEN DVD'M ÇALIŞMIYOR?

DVD'yi PS2'nizin DVD-ROM'una koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Yine yüklemiyorsa DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tuşunda basılı tutun. PS2'nizi eski haline getirmek için güç tuşundan kapatıp açmanız yeterli olacaktır.



01 PETER JACKSON'S KING KONG

Kısaca: Filmini izlemişseniz neler ile karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz, ama bu, King Kong efsanesiyle ilk karşılaşmanız ise emin olun ki oyunun tam versiyonunu oynamak için can atacaksınız. Demoya Jack'le, FPS kamerasıyla başlayacak, sonra King Kong'u yöneteceksiniz.





02 RATCHET: GLADIATOR

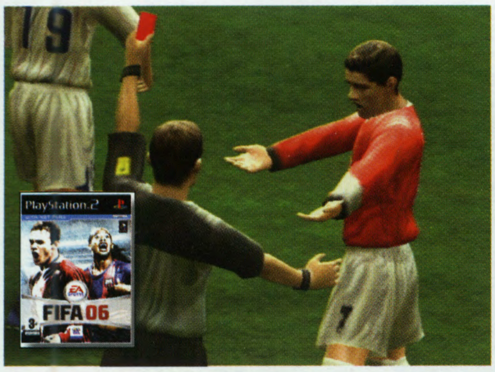
Kısaca: "Clank'sız Ratchet olur mu hiç?!" demeden önce demoya bir göz atmanızı öneriyoruz. Çünkü demoda sadece Ratchet ile oynuyorsunuz.



03 SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Kısaca: Etkileyici dövüş sahnelerine sahip olan bu mitolojik oyunu denemelisiniz. The Storm Breaks bölümü, sizi sıcak bir savaşın ortasına bırakacak.

YIN!



04 FIFA 2006

Kısaca: Yeni FIFA oyununun nasıl olduğunu merak ediyor, ama satın almaya çekiniyorsanız işte size fırsat: Beş takımdan birini seçin ve FIFA 06'yı satın alıp almayacağınıza karar verin.



05 GENJI

Kısaca: Uzun kılıçları, samurayları ve aşırı şiddeti seviyorsanız (Alo 155 mi?) illa Onimusha oynamak zorunda değilsiniz. Genji, komplike olmayan eğlenceli dövüş sahneleriyle sizi oldukça yoracak.



06 EVIL DEAD REGENERATION

Kısaca: Evil Dead hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı açıkçası. Bunu anlamanĐn en kestirme yolu da bu demo... Yanınızdaki hiç ölmeyen ölüyü (!) ise sadece tekmeleyin.



07 SHREK SUPERSLAM

Kısaca: Seçilebilir dört karakter, sağlam bir dövüş sistemi ve küçük bir alan... O kadar keyifli ki, bir süre sonra gözünüz hiçbir şey görmüyor.



08 LA RUSH

Kısaca: Amacınız, hollywood'da trafiği ve rakiplerinizi alt üst etmek. haritayı kullanarak check-pointlerden geçmeniz gerek. nos'ları toplamayı da unutmayın.



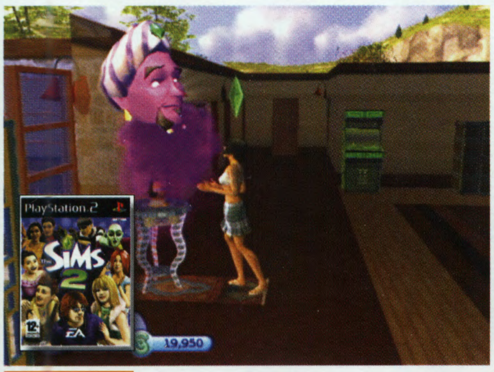
09 A&O XXL 2

Kısaca: İster Asterix ister Obelix ile oynayabileceğiniz bu demo, özellikle yaşı ufak okuyucularımızı eğlendirmeye yönelik.



10 DANCING-STAGE MAX

Kısaca: Tekno müziği ve dans etmeyi sevenler buraya! Müzik eşliğinde tuşlara zamanında basarak puan kazanıyorsunuz.



11 THE SIMS 2

Kısaca: Sonunda bir The Sims 2'miz oldu! Oyunun PS2 versiyonuna özel yemek yapma modu gerçekten eğlenceli.



12 SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES

Kısaca: Çizgi-film tarzı grafikleriyle kaliteli bir platform oyunu... İlk iki oyunu oynayanlar çok sevecek, ilk kez oynayanlarsa çok sevecek (aradaki sekiz farkı bulun).



13 SPYTOY

Kısaca: EyeToy kameranız varsa bu yazıyı okumanız dahi zaman kaybı. Kameranızı PS2'nize takın ve TV'nin karşısına geçin. Bu arada, evde kimsenin olmaması yararınıza...

posta

MEKTUPLARINIZI BEKLİYORUZ! YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
E-mail: posta@ps2dergisi.com

YAZ-ÇİZ!
PS2 oyunlarıyla ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii ki.

ayın mektubu

PLAYBOY

Öncelikle, derginizi ilk defa almama rağmen sürekli gelişmeye açık tarafı ve zengin kadrosu ile çok başarılı olduğunu belirtmeden edemeyeceğim. Ben 80'li yıllarda "atari" salonlarını dolduran ve o oyunları doyumsuzca oynayan, elimdeki tüm harçlığımı jetonlara yatıran bir çocuktum ve hala 33 yaşında bir çocuğum. Büyümedim, büyümek de istemiyorum.
1. Michigan'ı çözemedim. Birileri bana bu oyunu açıklayabilir mi?
2. Yaşım dolayısıyla Playboy, 7 Sins gibi oyunlara takılıyorum. Piyasada bu tür oyunlara benzer başka oyun yok mu? Oyundaki kişilerin (objelerin) cinsel tarafları hep saklanıyor, başka bir deyişle bu iki oyunun da daha "adult" tarafını görmüş değilim. Oyun firmaları, benim yaşımdaki oyuncular için tamamıyla "adult" bir oyun çıkarmayı düşünmüyor mu?
3. Türkiye'nin oyun sektörü için çok büyük bir pazar olduğunu düşünüyorum. Herhangi bir oyunun Türkçe versiyonu çıkmayacak mı? Bu yaştan sonra yabancı dil kurslarına mı gitmem gerekiyor?
Cevaplarınız için şimdiden teşekkür eder, başarılarınızın devamını dilerim.
Hakan Özcan, İzmir

Bir şekilde hepimizin yolu "atari" salonlarında kesişti. Birbirimizi tanımıyoruz tabii ki. Ama büyük ihtimalle, geçmişte oyun salonlarında jeton harcadığımız için hepimiz yine burada, aynı yerdeyiz. Bizim de büyümek istediğimiz söylenemez, aynı sizin gibi.
1. Michigan'da bir kameramanı kontrol ediyoruz. Amacınız olan biten her şeyi 24 saat boyunca kaydetmek.
2. Şimdilik yok. PC'ye ve Xbox'a çıkacak olan Lula 3D dışında...
3. Türkiye gerçekten de büyük bir pazar, ancak oyunların Türkçe versiyonlarıyla piyasaya çıkması zaman alacaktır. Çünkü kopya sektörü bu büyük pazardan daha fazla yer kaplıyor ve ülkenin oyun sektörüne yaklaşımı hala yeterince ciddi değil.



İSYAN

Ne oluyor arkadaşlar? Bence hepimiz bu dergi için çalışmalıyız, evet, biz okurlar da... Ve biz bunu bazı şeyleri eleştirerek yapmalıyız. Tamam, dergi ışıl ışıl, görüntü süper, ama gel gör ki üç sayıdır aynı şeyleri okuyorum. Örnegin birinci sayıdaki Kahin bölümünde Soul Calibur III vardı; üçüncü sayıda da aynı bölümde bu oyun var. Burnout Revenge, ikinci sayıda Kahin'deydi, üçüncü sayıda incelemede ele alınmış. Ama siz zaten 100 puan vermiştiniz bu oyuna... Birinci sayıdaki Yoldakiler bölümünde, "Kesin alın" dediğiniz Shadow of the Colossus nerde? Evet, şu anda piyasada geziyor ve okeye dördüncü arıyor, ama bulamıyor, çünkü biz onu tanımıyoruz. Peki ama neden? Yoksa siz bizi ciddiye almıyor musunuz? Bizi ciddiye almıyorsanız, hata yapıyorsunuz; büyük bir zan altındasınız. Okuyucuları ciddiye alsanız





KES YAPIŞTIR

RPS2D HAKKINDA KİM, NE DEDİ? İŞTE DEV ARAŞTIRMA!

KingV
Ben derginin üç sayısını da aldım. Son sayıdaki içerik ve resim-yazı oranı diğer iki sayıya göre daha dengeliydi.

yağızkarahan
Derginin orijinal adı çok uzun, biz kısaca "PlayStation2 için özel olarak çıkarılan ve yanında demo DVD verilen, içinde kaliteli incelemeler olan, her sayı kendini geliştiren dergi" desek olmaz mı (yağcılığın da bu kadarı be kardeşim)?

berkadam
Eskiden PlayStation'ım olmadığı halde alıyordum dergiyi; şimdi PSP'm var ve dergi daha fazla anlam kazandı. Bu arada UMD verecek misiniz? Vurmayın!

murattyngo
Dergiyi aldıktan sonra bitirene kadar onunla yaşıyorum.

aykutbarazi
Bence kapak, ikinci sayıdaki gibi yine kendini belli ediyor. Ben ikinci sayıyı da sevmiştim; özellikle son sayfalardaki "Kız arkadaşınıza oyunları nasıl sevdirirsiniz? " bölümüne bayılmıştım. Böyle matrak bölümler hep olur umarım.



iyi olur, çünkü onlar birer Kratos veya Raziel ya da Nina Williams... Neyse, bayyy!
Bay_E_61

Aynı oyuna farklı sayılarda yer vermemiz bir sorun olmamalı aslında. Çünkü RPS2D özel bir dergi ve bu dergide yayınladığımız her bilgi, her ekran görüntüsü değerli. Biz de popüler oyunlar için güncelleme yazıları yazıyoruz. Bu sayede oyun hakkında daha fazla bilgiye sahip olabiliyorsunuz. Burnout Revenge'deki sorunu ise pek anlayamadık açıkçası. Söylediğiniz gibi ikinci sayıda ilk bakışını, üçüncü sayıda ise incelemesini yayınladık. Yani aradan iki ay geçtikten sonra... İlk bakışımız da özel bir ilk bakıştı; firma tarafından sadece bize yollanan beta versiyonunu test ettik. Gelelim Shadow of the Colossus'a... Mail'i yazdığınız anda oyun piyasaya çıkmış olabilir, ama biz dergiyi hazırlarken oyun piyasada yoktu. Derginin uzun bir hazırlanma süreci var; umarız bunu göz ardı etmiyorsunuzdur.

EKSİ/ARTI

Ben Kıbrıs'ta okuyan bir öğrenciyim. Derginiz fena değil, ama bazı eksiklikleri var:
1. Tam çözüm bölümünüz yok!
2. Derginin fiyatı çok pahalı, KKTC'de daha da pahalı!
3. Bu derginin diğer dergiler gibi poster vermesi şart. Örneğin Avrupa'da bu tip şeyler var, Almanya'da çıkan RPS2D promosyon yapıyor, siz neden yapmıyorsunuz?
4. Biraz daha fazla hile verseniz olmaz mı?
Derginin olumlu yanları da var tabii ki:
1. Anlatımlar çok kapsamlı ve oyunlara iyi not veriliyor.
2. Görseller harika.
3. Posta olayı güzel, en azından dertlerimizi iletebiliyoruz.
Selçuk Kaçar, Girne

1. Tam çözüm yerine ipuçları ve hileler yayınlıyoruz. Eğer kapsamlı ve zor bir oyun çıkarsa, tam çözümünü yayınlayabiliriz.
2. Gerçekten hassas bir konu, ama fiyat konusunda gerçekten yapabileceğimiz bir şey yok.
3. En büyük promosyonumuz orijinal demo DVD'miz. Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de oynanabilir demo verme iznine sahip tek dergi, Resmi PlayStation 2 Dergisi. Bunu değerlendirin derim.
4. Hile sayfamızı zaten genişlettik.


Exit
YENi TELEFON ALICAM, NE TAVSiYE EDERSiN?
MOBiMAG OKUMANI TAVSiYE EDERiM...
MOBiMAG
mobil yasam kültürü dergisi

PES FOOTBALL MANAGER'A KARŞI!

Dünyanın en iyi futbol oyununda antrenör olmak.



FOTOĞRAF, GALATASARAY DERGİSİ'NDEN ALINMIŞTIR.

Gecemizi gündüzümüzü PES'e harcadığımız yetmedi, PES Management ile uykuya ayırdığımız zaman da yok olup gidecek. Çok iddialı konuşuyoruz, ama burada dünyanın en iyi spor oyunundan bahsediyoruz. İşin içine menajerlik de eklenince neler olabileceğini tahmin edebilirsiniz. Ya da biz anlatalım.

PES5'te menajerlik yapabildiğimiz tek mod Master League'di, ama bu modun da transfer sistemi çok zayıftı. Bu sırada; Championship Manager, Football Manager ve LMA menajerlik oyunlarında zirve mücadelesi yaşıyordu. Konami de üç büyüğün arasına girip zirveye ortak olmak istedi ve PES Management'ın yapımına başladı.

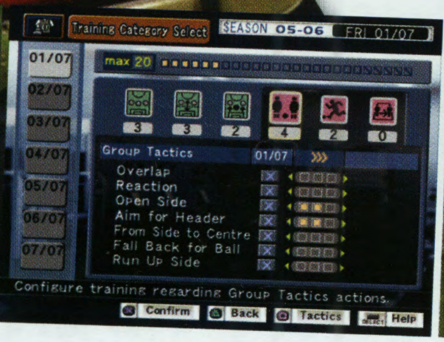
PES'in menajerlik versiyonunda altı Avrupa liginden birini seçebileceksiniz. Ardından takımınızla ilgili her şeye, her detaya kafa yoracaksınız. Farklı antrenman metodları uygulayacak, oyuncuların sakatlıklarıyla ilgilenecek ve soyunma odasından çıkıp takımın ekonomik sorunlarına çözüm bulacaksınız. Diğer yandan, oyuncu transferi ve oyuncuların alacakları paralarla da siz ilgilenmek zorundasınız. Bu kadar işle tek başınıza başa çıkmanız imkansız tabii ki. O zaman neden bir antrenör veya seksi bir asistan tutmuyorsunuz? Onlar da işin ucundan tutsunlar canım!

Oyuncu veritabanı açısından Football Manager'la karşılaştırıldığında, PES Management biraz zayıf kalıyor. Bunu kapatmak isteyen Konami de oyuna PES'in oyun motorunu ekliyor. Böylece her maçı ü boyutlu olarak izleyebiliyoruz; ister gerçek zamanlı, ister iki kat hızlı halde. Maçları oynayıp oynayamayacağımız ise şu an



Kutudaki ismi biz kapatmadık, ama orada ne yazdığını merak ediyorsanız yardımcı olabiliriz; "Rooney"







irsiz. Fakat kesin olan bir şey var: PES nagement'ta yarattığınız bir takımı ydedip PES5'te kullanabileceksiniz. PS2'ye özel tasarlandığı için, PC'den vrilen menajerlik oyunlarının televizyonda rattığı görsel sorunlar PES Management'ta mayacak; menüler net ve büyük sarlanıyor. Bu da ekran karmaşasını ngelleyecek ve rahat bir oynanış ağlayacak.

2006'da PS2 için piyasaya çıkacak olan eni klasik adayımız, büyük ihtimalle aşamını PS3'te sürdürecek. Futbola aşık lan ülkemize "Hayırlı olsun" diyor, PES Management'ı beklerken PES5'te birbirinizi yemeye devam etmenizi tavsiye ediyor ve aranızdan ayrılıyoruz (bahsi geçen kişi ve editörler tamamıyla hayal ürünüdür). ■ TŞ



PES VE YENİ NESİL

Konami'yle yaptığımız son görüşmeden notlar...

- PS3 için yeni bir PES hazırlanıyor.
- Tokyo Game Show'daki PS3 şovlarından etkilenen PES ekibi, yeni PES'in yapımında grafiklere daha fazla zaman ayıracak.
- Buna ek olarak, PS3'ün gücünden sonuna kadar faydalanmayı düşünen ekip, oynanışın da en az grafikler kadar gerçekçi olması için çalışıyor.
- Konami, PS3'teki PES'le, gerçek futbol sevenleri ve futbolu gerçekten bilenleri etkil emenin yolunu arıyor.
- Bunun açılımı ise şu: Yeni PES'te Internet üzerinden oynanabilen bir Master League modu bulunacak. Ve oyuncular birbirlerinden futbolcu transfer edebilecekler.



HABER FAZLASI



RAYNE HER YERDE

Playboy'da yer almasının hemen ardından Evanescence klibinde oynayan Rayne, kendisini çeşitli alanlarda pazarlamaya (!) devam ediyor. Yeni para kaynağı ise oyunda kullandığı bıçakları... Artık bu bıçakları satın alabilecek ve kollarınıza takıp sokaklarda dolaşabileceksiniz. Sonra polis sizi alıp merkeze kadar götürecek, sevecek, besleyecek ve... Bu arada, Uwe Boll'un yönettiği ve Kristanna Loken'ın başrolünde olduğu BloodRayne filmi 2006'da vizyonda.

DAHA FAZLA GTA

Eğer şu ana kadar hiç üç boyutlu bir GTA oynamadıysanız, uzaylısınız, onu söyleyeyim (yeri gelince ağır konuşurum!). Şaka bir yana, şimdiye dek hiçbir GTA oyununu oynamadıysanız, yılbaşından hemen önce Rockstar'ın yayınlayacağı paketi (GTAIII ve San Andreas) deneyebilirsiniz. Paketin içinde ayrıca, Andreas öncesi olayları farklı karakterlerin açısından görebileceğiniz bir derleme ve Rockstar'ın The Majestics adındaki araba kulübü hakkındaki belgesel film, Sunday Drivers'la ilgili bilgiler de bulunacak.

SONY'DEN PSP PAKETİ

PSP almayı düşünüyorsunuz, ama içine tıkıştırmak istediğiniz şeyler (ne onlar, söyleyin!) sığmaz diye de korkmuyor değilsiniz. Ama rahat bir nefes alabilirsiniz, zira Giga Pack adındaki yeni PSP paketinde 1GB'lık Memory Stick ve elleriniz boştayken film izlemenizi sağlayabilecek bir PSP standı olacak. Bu yılbaşı özel paketinin fiyatı ise yaklaşık 700 YTL...





Kendimizi tanıttığımız her yabancı kızın bize söylediği tek şey bu oldu.



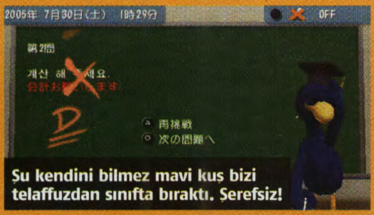


I LOVE YOU!

Talkman'le yabancı kızları ele geçirin!

"Her şey Floransa'da başladı." diyor, Talkman'in yapımcısı Yoshiteru Yamamoto. "Bankta oturan bir kıza yaklaştım, yanına oturdum ve İngilizce olarak "Merhaba" demeyi başardım, fakat kızın İngilizce bilmediğini (ya da bilmiyormuş gibi davrandığını) anlayınca o noktada tıkanıp kaldım, geceyi yalnız geçirdim." İşte tam bu noktada mavi kuşumuz Max devreye giriyor. Talkman ile kızlarla (dişiyseniz, erkeklerle) konuşmak, "Bir yerde kahve içelim mi?" diye sormak oldukça kolay. İstediğiniz cümleyi mikrofon aracılığıyla PSP'ye söylüyorsunuz, Max bunun içindeki kilit kelimeleri (mesela önceki örnekteki "kahve" kelimesini) algılıyor ve sunduğu seçeneklerle söylemek isteyebileceğiniz cümleleri sıralıyor. Siz de istediğinizi seçip kullanıyorsunuz. Hatta alabileceğiniz olası cevaplar da ("Defol git başımdan!", "Sapık mısın?") listeleniyor. Talkman bir sözlükten öte bir yapım aslında. İçindeki ufak sınavlar ve telaffuzunuzu ölçen bölümlerle eğlenmenizi de sağlıyor. Şu anda sadece söylediklerinizi İngilizce'den; Korece, Çince ve Japonca'ya çeviren versiyonu yapım aşamasında, fakat Avrupa dillerini içeren bir versiyonunun da yaz aylarında piyasada olacağına dair duyumlar aldık ■ TŞ





Şu kendini bilmez mavi kuş bizi telaffuzdan sınıfta bıraktı. Şerefsiz!

SUDOKU PSP'DE

PSP'de bulmaca çözmek isteyenlere...

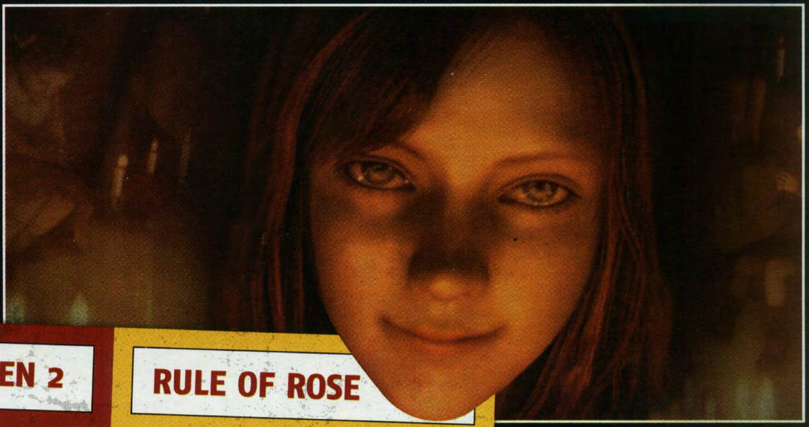
Sudoku'dan başınızı kaldıramıyor musunuz? Hani dünyayı saran yeni "Zamanı Boşa Geçirme" bulmacası... Her gün gazete sayfalarını işgal eden, özel dergileri yayınlanan bu sayı bulmacasını artık PSP'de de oynayabileceksiniz. Go! Sudoku'da; 1000 farklı bulmaca, dört farklı zorluk seviyesi ve arkadaşlarınızla kapışmak için Versus ve Savaş modu bulunuyor. Şu anda oyunu almak için ne kadar paranız olduğunu kontrol ediyorsanız, adresinizi tespit edip PSP'nizi elinizden alacağız ■ TŞ

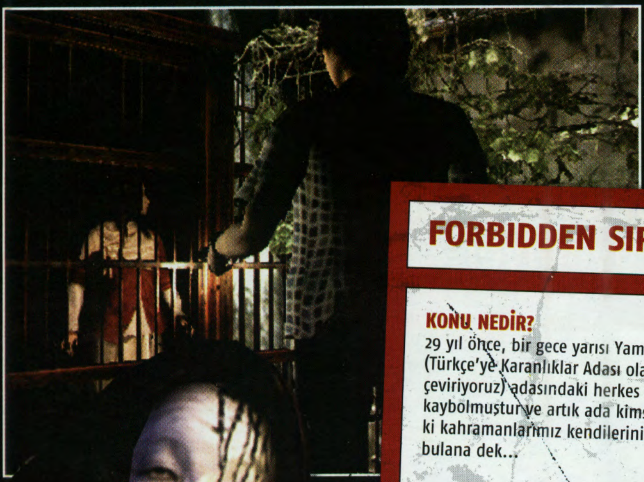


KORKUYORUM ANNE!

KORKUTAN KAZANIR!

Siren 2 ve "Gulyabani'yim ben, hepinizi yerim ben!" diyen **Rule of Rose**, kafa kafaya...







FORBIDDEN SIREN 2

KONU NEDİR?
29 yıl önce, bir gece yarısı Yamajima (Türkçe'ye Karanlıklar Adası olarak çeviriyoruz) adasındaki herkes ortadan kaybolmuştur ve artık ada kimsesizdir. Ta ki kahramanlarımız kendilerini bu adada bulana dek...

KAHRAMANLAR?
Önceki oyunda olduğu gibi bu sefer de hikayeyi farklı karakterlerle oynayacağız. Bir gazeteci olan Mamoru Itsuki, oyunun güzel parçası Yoshi Kishida ve dört yaşındaki ufaklık Shu Mikami ile birlikte korkacağız.

ONLARI KİM KORKUTUYOR?
Shibitolar, yani titreyerek yürüyen, zombiye benzeyen yaratıklar geri dönüyor. Ama bu kez yanlarında Yamabitolar da var. Sadece ışıkla yok edilebilen bu yaratıkları ortadan kaldırmak için onları ışığa çekmeye çalışacak veya şu elimizdeki el fenerini yaka... Pili bitmiş bunun ühühüh...

KORKUNÇ OLAN BAŞKA NE VAR?
Her yönünde korku olan oyunda, "sightjack" sistemi de dönüş yapıyor. Düşmanların beyinlerine sızıp anılarını görebildiğiniz bu sistemi artık hayvanlarda ve diğer karakterlerde de kullanabileceğiz. Normal hayatlarını yaşarken nasıl öldürüldüklerini görmek pek iyi olmayacak.

KİMLER ALMALI?
Halka ve Garez'in hayranları hemen paralarını hazırlasınlar. Güçlü düşmanlara karşı bir dal parçasıyla karşı koyacağımız için Silent Hill'de Heather'ın düştüğü zavallı duruma düşeceğiz.

RULE OF ROSE

KONU NEDİR?
1930'larda hava araçlarının sıkça görüldüğü İngiltere'de her şey çok güzeldir, fakat bir öyküye göre eğer çocuklar güneş battıktan sonra dışarıda kalırlarsa, vahşi köpekler onları alıp bu hava araçlarına taşımaktadır. Öykü gerçek olur, Jennifer kendini havada bulur.

KAHRAMANLAR?
Jennifer 13 yaşında, Addams Ailesi'ndeki Christina Ricci'ye benzeyen bir kız çocuğu. Oyunun başında yanına Labrador köpeğini alıyor. Bu köpek, anahtarların ve maalesef korkunç yaratıkların yerlerini koklayarak bulabiliyor.

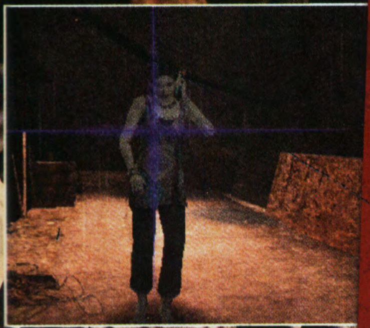
ONLARI KİM KORKUTUYOR?
Burada sadece çocuklar var. Aynı Jennifer gibi onlar da çocuk, ama niyetleri pek iyi değil. İyi olsa niye sizi bağlasınlar ki? İlerki aşamalarda ise çocukların yanında daha korkunç çocuklar görmeyi bekliyoruz (bu paradoksa varır).

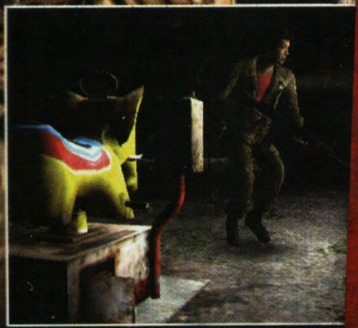
KORKUNÇ OLAN BAŞKA NE VAR?
Daha önce Genji ve Onimusha 3'te çalışmış olan ekip, oyunu "Stephen King ile La Fontaine masallarının karışımı" olarak tanımlıyor, bizim de aklımız karışıyor. Resident Evil'daki şok sahneleri veya sekiz kafalı canavarları unutun. Burada içten içe ruhsal dengemiz bozulacak, çökeceğiz ve sonunda delireceğiz.

KİMLER ALMALI?
Elm Sokağı Kabusu serisini seven herkes listesine eklesin. İp atlarken çocuk şarkıları mırıldanan beyaz yüzlü kızları görünce ürkenler de not alsınlar.

HANGİSİ EN ÜRKÜTÜCÜ?

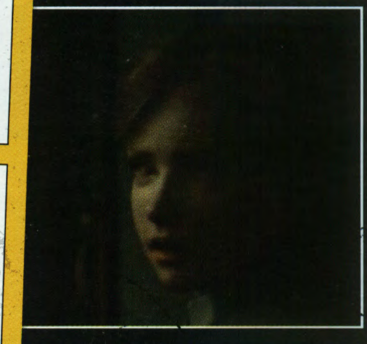
Forbidden Siren 2 belki gözlerinden kan akan zombilere sahip, ama Rule of Rose'un "rahatsız" yapısı ve masalsı teması bize daha cazip geldi.













h HABER FAZLASI



HERKES SİLAH BAŞINA!

Call of Duty 2: Big Red One piyasaya çıktı. Aldınız veya almadınız (alın!), fark etmez, bu haber sizi de ilgilendiriyor; online olarak oynanabilen CoD2, farklı platformları bir araya getiriyor. Bu sayede bir PS2 sahibi, bir Xbox sahibiyle aynı sunucuda oynayabiliyor. PS2'ciler olarak Xbox'çılara yenilecek değiliz, değil mi?

LARA NİNE OLDU...

...Ama oyunları hala piyasada ve muhtemelen biz son nefesimizi verirken bile torunlarımız Lara Croft'un son macerasını oynuyor olacak (kabus gibi). Son olarak Tomb Raider: Legend'ın PSP için de çıkacağının haberini almıştık ve şimdi de öğreniyoruz ki, gelecek yıl piyasada olması beklenen Tomb Raider 10th Anniversary Edition, Tomb Raider serisinin en güzel oyunlarını bir pakette toplayacak. Biz de gidip satın alacağız. Aman ya, aman...

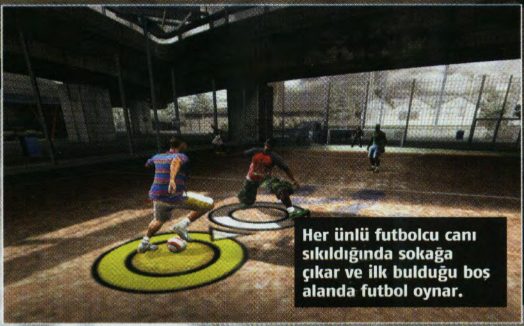
STREET FIGHTER 4?

Uzun süredir hakkında bir haber çıkmayan Street Fighter serisine (Street Fighter Alpha 2 Anime'si dışında), yakın gelecekte olmasa da yeni bir oyun eklenecek. Capcom, SF4 üzerinde çalıştığını açıkladı ve içinde Guile ile tüm sevdiğimiz karakterlerin olacağını belirtti. Battle for the Past takısıyla yayımlanacak olan SF4 için beklemedeyiz.



EA PASI PSP'YE VERDİ!

PSP'de



Her ünlü futbolcu canı sıkıldığında sokağa çıkar ve ilk bulduğu boş alanda futbol oynar.

EL FUTBOLU!

EA herkesi şaşırtıyor (!) ve **FIFA Street**'in devam oyununu PSP'ye uyarlıyor...

PSP'ye şöyle güzel, endamlı bir FIFA getirmek için harekete geçen Electronic Arts, FIFA Street 2'yi PS2 versiyonuyla birlikte PSP'ye de uyarlama kararı aldı. Madden NHL 2006'nın içinde video görüntüleri yer alan FIFA Street 2, ancak gelecek yıl bahar aylarında hazır olacak. İçinde Rooners ve Ronaldinho'nun da bulunduğu 300'e yakın oyuncu, 20 ulusal takım ve PSP'ye özel farklı oyun modlarıyla EA herkesi heyecanlandırmayı başarıyor (ben hariç). FIFA'nın yeni sokak versiyonunda yine artistik hareketler yaparak rakip takımı şaşırtacak, puan toplayacak, kombolar yapacak ve art arda galibiyetler alıp "Ne güzel iş çıkardım, vay be!" diyeceğiz. Yetmezse, WiFi ile arkadaşlarımızla da kapışabileceğiz. ■ TS







ÖLÜ YA DA DİRİ, BU FİLMİ İZLEYECEĞİZ!

Dead or Alive'ın güzelleri, Corey Yuen'in karşısında...

2006 sonbaharında vizyona girecek olan Dead or Alive, Transporter'ın yönetmeni Corey Yuen tarafından yönetilecek. DoA güzel kızlarıyla ünlü olduğu için, filmde de eşit güzellikte kızlar bekliyoruz ve yüzümüze şu isimler çarpılıyor: Jaime Pressly (My Name is Earl), Holly Valance, Devon Aoki (Sin City), Sarah Carter (Final Destination 2), Kane Kosugi, Natassia Malathe (Elektra), Matthew Marsden (Black Hawk Down) ve Eric Roberts (National Security). Filmin senaryosuysa Under Siege ve Pretty Woman'ın ekibinde çalışan J.F. Lawton, Devour'dan tanınan Adam & Seth Gross tarafından yazılıyor. Filmi Tecmo, Constantin Film ve Impact Pictures hazırlıyor. ■ TS





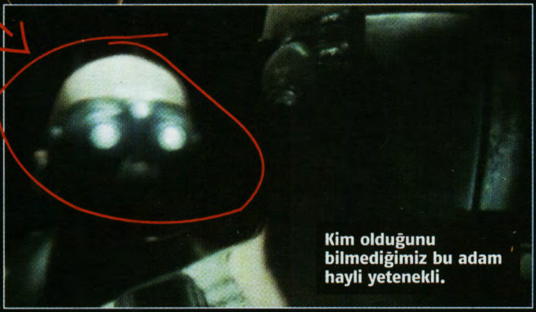
GÖZLERİMİZ KAMAŞTI

FISHER YENİDEN KARŞINIZDA!

Peki ya **Splinter Cell 4**'te Sam'le başrolü paylaşan şu kel de kim?

Splinter Cell 4'ün fragmanının hemen başında Sam Fisher kendini Örümcek Adam sanarak garip yerlerde yürüyor, yoruluyor ve terliyor. Bir ter damlası aşağıya düşüyor ve bunu fark eden süper-bekçi Fisher'ı evire çevire bir güzel pataklıyor. Tam Fisher'dan umudu kesecekken karanlığın içinden bir kel fırlıyor ve nöbetçiyi ortadan kaldırıyor. Sanırım Ubisoft, Fisher'ı rafa kaldırmaya karar verdi, yerine yenisini getirmeye hazırlanıyor.

Splinter Cell: Chaos Theory'de Fisher'ın yaşlandığına dair bir dolu ipucu vardı. Artık 50 yaşına gelmiş adam, emekli olsun değil mi? Zaten anlaşmalı oyun modlarında da Fisher yoktu, "Cells" adı verilen ajanlar vardı. Ubisoft bu konuda pek fazla yorum yapmıyor, ama oynanışın çok değiştiğini ve bir devrim yaratacağını söylüyor. TŞ


Kim olduğunu bilmediğimiz bu adam hayli yetenekli.



WE ARE THE CHAMPIONS

Championship Manager PSP'ye geliyor; heyecan sokağa taşıyor.

CM'in PSP versiyonunun, Türkiye gibi herkesin antrenör olduğu bir ülkede ilgi çekeceği kesin. Düşünsenize, evdeki bilgisayarınızın başında gözleriniz iflas edene kadar takımınızı en iyi hale getirmeye çalıştığınız oyunu artık yanınızda taşıyabileceksiniz. İçinde birçok farklı oyun tipi bulunan CM, "Win the League", "Avoid Relegation" (ligdeki durumunuzu korumaya çalıştığınız bir mod) veya "Win a Continental Cup" gibi modlarla zenginleştirilmiş. Tam 25.000 oyuncunun, 55 ligin ve devasa bir veritabanının bulunduğu oyun, maçları iki boyutlu bir maç motoruyla izlemenize olanak tanıyacak. Dilerseniz oyuncu kamerasıyla bir oyuncunuzun her şeyiyle ilgilenebilecek; kız arkadaşı var mı, yok mu, geceleri dışarı çıkıyor mu (uydurma!), haberdar olabileceksiniz. Takımın kurul toplantıları da olacak. Burada takımınız için para dileneceksiniz. Kurul başkanı da elindeki viskiyi sallayarak, "Olmaz evladım, çık dışarı!" diyecek. Hepsi bu ay ve PSP'de... TŞ

BASKIYI DURDURUN!


Steven Spielberg, EA ile beraber üç adet PS3 oyunu üstünde çalışıyor.

DEMİR ATLAR

BU MOTOSİKLET FERRARİ'DEN DAHA HIZLI!

Gran Turismo ekibinin yeni oyunu **Tourist Trophy,** bizi arabalara vedaya zorluyor... Neden mi?



YAMAHA YZF-R1
0-100'e 5 saniyede...
FERRARI ENZO
0-100'e 6.6 saniyede...

GT'DEN DE DAHA HIZLI

PS3 ve Gran Turismo 5 çıkıncaya kadar GT4'dan daha iyi bir araba simulasyonu oynamamız imkansız gibi... Fakat bir saniye durun; Polyphony Digital boş durmuyor ve yeni projesi Tourist Trophy: The Real Riding Simulator'a GT serisine gösterdiği özenin aynısını gösteriyor. Yalnız bu sefer farklı olan şey araba değil, motosiklet kullanacak olmamız.



Dönme dolaptan da kolayca tanıyabileceğimiz Suzuka pisti...

HEYECANLI YARIŞLAR

Altımızda bir araba varken virajı almak istediğimizde frene basıp, direksiyonu çevirdikten sonra yolumuza aynı hızda devam ederiz. Motosiklette ise bu geçerli değil. Tourist Trophy'de virajları dönerken vücut ağırlığınızı da viraja göre ayarlamanız gerekecek. En ufak hatanızda asfalta izinizin çıkacağını bilin.



En ufak bir hatanızda diziniz parçalanabilir.



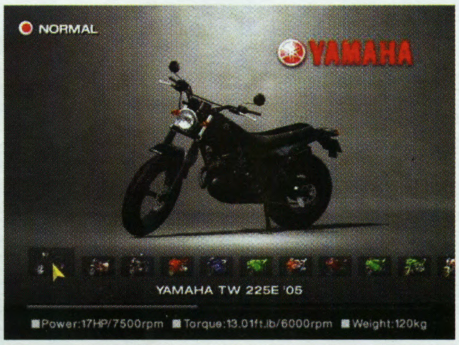


Yapımcı firma aynı olunca görsellik de GT'ye yakın oluyor.

MÜKEMMEL GRAFİKLER

Gran Turismo'da nasıl arabalara bakıp salyamız akıyorsa (çift kanal), Tourist Trophy'de de motosikletlere bakarak aynı şeyi yaşayacağız. Hele bir de bu makinelere karşı özel bir ilginiz varsa işiniz iş. Lisanslı motorlar arasında CBR1100, CB750F ve süper hızlı YFZ-R1 dikkat çekiyor.











DAHA İYİ PİSTLER

Burada 51.5km'lik bir pistten bahsediyoruz, ciddi olun arkadaşlar. Isle of Man yoluna kurulmuş olan bu pist, adanın yollarının kapatılmasıyla oluşturulmuş. Dünyadaki en tehlikeli ve en zor yarış pistlerinden biri... Oyunda bu pistin olup olmayacağı ise resmi olarak açıklanmadı, fakat Isle of Man yarışına aynı zamanda Tourist Trophy de denilmesi bir ipucu veriyor.





Polyphony Digital, GT serisinde olduğu gibi Tourist Trophy'de de gerçekçiliği yakalıyor.



ARTİSTİK HAREKETLER

Ne olursa olsun, kullandığımız araçla mutlaka birtakım artistik hareketler yapma ihtiyacı duyarız; saatte 350km ile giden motorlarla da bunu denemezsek olmaz. Başarması zor olan bir dizi artistik hareketin sonucunda kız seyirciler size aşık olur, sizi sokakta takip etmeye başlar ve yeri gelir, göz yaşlarına boğulurlar. 2006 yılında piyasada olacak Tourist Trophy'yi sırf bu yüzden bile isteyebilirsiniz.

Tuna Paluğu



Resident Evil 4 oynarken korkudan kanepenin altına saklandığı, bir süre sonra orada uyuyup kaldığı ve rüyasında papatyalar gördüğü söyleniyor.

Bir PSP'niz varsa;

1 İtibarınız artar, herkes sizi parmağıyla gösterir.

2 Elinizdeki PSP'ye bakmaktan insanlar yollarını şaşırırlar, dolmuşta inecekleri yerde inmezler, akılları karışır.

3 Her zaman eğlenebilirsiniz. Yolda müzik dinlersiniz, duraklayınca film izlersiniz, sıkılınca oyun oynarsınız, sevgilinizin fotoğrafını koyarsınız, ona bakıp özlem giderirsiniz.

4 Çok şanslı birisiniz. Çok iyi bir yatırım yaptığınızı ve gerçek eğlenceyi yakaladığınızı bilin.

Evet, bu ayın konusu PSP benim için. Guilty Gear XX Reload oynadım, dövüştükçe gaza geldim; NFS Most Wanted oynadım, yarıştıkça hırslandım; Infected oynadım, zombilerden bir kez daha nefret ettim; SSX On Tour oynadım, "Kar yağsın, Snowboard yapayım" diye dua ettim; GTA: Liberty City Stories oynayamadım, oynasaydım şu satırları yazamazdım, bu yüzden çok sevindim... Ve bu böyle gitti. "Bir PSP almalı mıyım?" bir soru değildir sevgili okurlar. Sadece boşa sarf edilmiş bir cümledir. İyi günler, bol PSP'li günler.

Tuna Şentuna,
tsentuna@ps2dergisi.com

ONAYLANDI: PSP'nin 2.5 güncellemesi kullanıcıların PSP'de TV izlemesine olanak tanıyacak.

ONAYLANDI: Forbidden Siren 2'nin filmi çekiliyor.

ONAYLANDI: FlatOut'un devamı 2006 yılında çıkıyor.

SÖYLENTİ: Fırat dergiden arta kalan zamanlarında dergi okuyor ve dergi yiyor (altıncı forma çok lezzetli oluyor. - FA).

ONAYLANDI: Katamari Damacy, PSP'ye geliyor.

SÖYLENTİ: Sony konsollara olan düşkünlüğümden dolayı bana bir PS3 hediye edecek.

ONAYLANDI: Total Overdose 2 hazırlık aşamasında...

ONAYLANDI: Yeni bir Spy Hunter oyunu yapım aşamasında...

ONAYLANDI: PS3 aynı anda üç dijital HD kanalı ile bir analog kanala yayın yapabilecek. "Oha!" dersem terbiyesizlik etmiş olmam herhalde.

SÖYLENTİ: PES6 büyük ihtimalle PS2'deki son PES oyunu olacak. Altıncısının PS2 için çıkacak olması bile ilginç aslına bakarsanız.

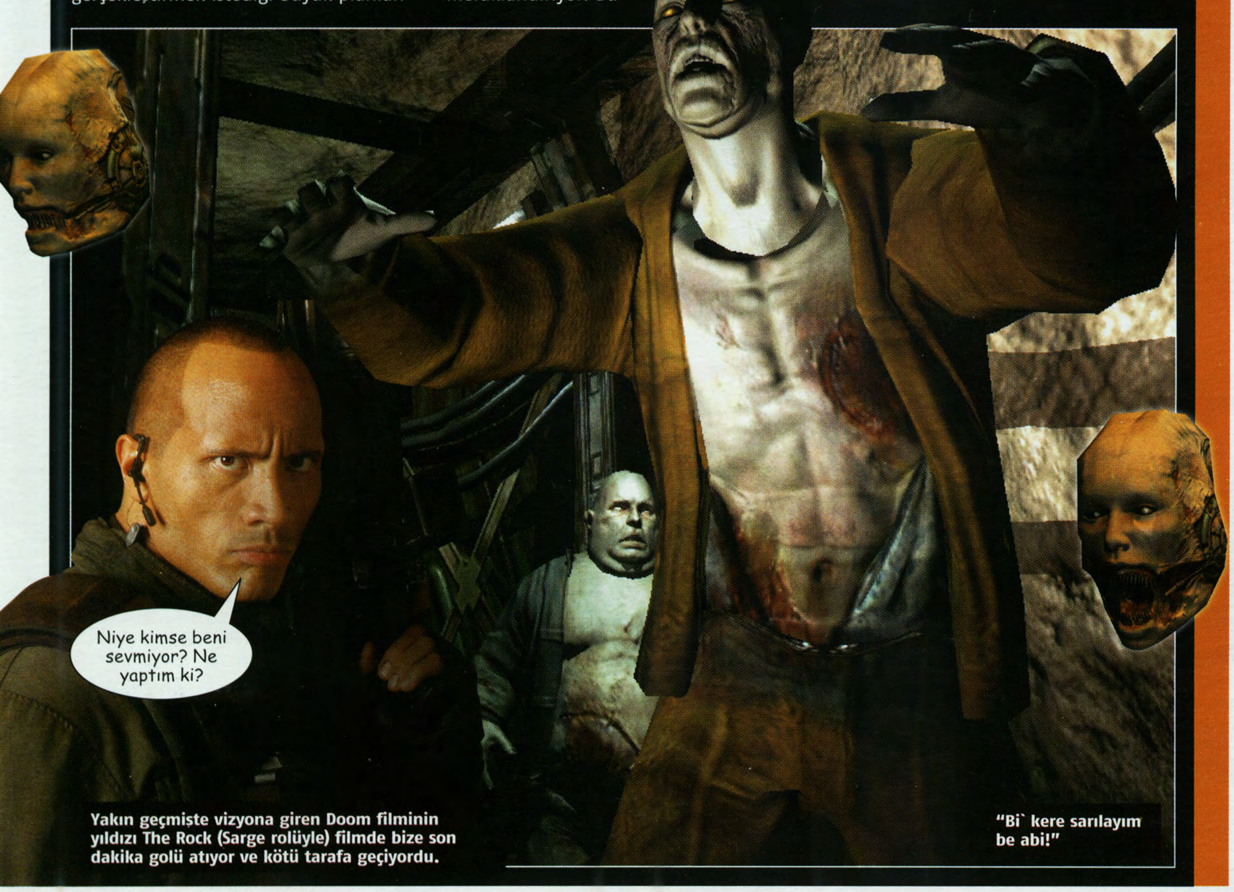


YENİ NESİL KIYAMET

ID'NİN HEDEFİ PS3

Yapımcılar PS3'ü paylaşamıyor. Piyasada olmasa da...

Doom serisini takip edenler, John Carmack ismini mutlaka duymuşlardır. Duymayanlar için ben takdim edeyim; John Bey, Doom serisinin yaratıcısı; yaptığı son röportajda Doom 3 ile ilgili gerçekleştirmek istediği büyük planları olduğunu açıkladı. "PS3 için Doom 3'ün –eklentisi Resurrection of Evil'ı da kapsayan– gelişmiş bir versiyonunu hazırlamak istiyorum." diyen Carmack, bizleri, açıklamasında kullandığı "gelişmiş" kelimesiyle oldukça meraklandırıyor. Bu arada, PS3'ü emeline alet etmek isteyen bir başka firma ise Buena Vista Games; yapımcılar Turok'un PS3 versiyonunda Unreal 3'ün grafik motorunu kullanıyorlar. Bakalım PS3'teki FPS savaşını kim kazanacak? ■ EA



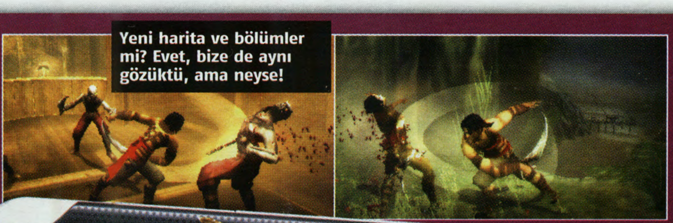
Yakın geçmişte vizyona giren Doom filminin yıldızı The Rock (Sarge rolüyle) filmde bize son dakika golü atıyor ve kötü tarafa geçiyordu.

"Bi' kere sarılayım be abi!"

PSP'NİN PRENSİ

Prensimize artık daha yakınız.

Bazı oyunlardan ayrılmak o kadar zordur ki... Mesela işiniz vardır, dışarı çıkmak zorundasınızdır. PS2'nizi sırtınıza alıp gittiğiniz yerde de oyun oynamak istersiniz. Eğer Prince of Persia sizin için bu oyunlardan biri ise, müjde! Prens PSP'de, yeni bir Warrior Within macerası ile bizimle her yere gelmeye hazır. Oyunun senaryosu her ne kadar Warrior Within ile aynı olsa da; bölümlerde, hareketlerde ve bulmacalarda PSP'ye uyum sağlamak adına eklenen yenilikler mevcut. Ancak The Two Thrones'taki şiddeti arıyorsanız, bu oyunda bulamayacaksınız. ■ EA



Yeni harita ve bölümler mi? Evet, bize de aynı gözüktü, ama neyse!



IŞIN KILICINA GÖRE

AYDINLIK TARAF

OYUN BOMBARDIMANI
Son dönemlerde kısır geçen oyun sektörü en sonunda kendisine geldi ve "Alın, yazın!" diye kafamıza onlarca oyun fırlattı. Yaralanan olmadı.

LEON S. KENNEDY
Resident Evil 2'den beri gözükmeyen Leon, terfi edip ofisi ziyarete geldi. Arkasından ofisi basan zombiler RPS2D'nin üçüncü sayısını ve dergi çalışanlarını yedi.

FİLM OYUNLARI
King Kong ve Superman gibi oyunlar sayesinde film uyarlaması oyunlar hakkındaki önyargılarımızdan kurtulduk.



UYKUSUZLUK
Bunca yeni ve güzel oyunu oynayıp, yazılarını yetiştirmeye çalışan yazarlar "uyku"nun sözlük anlamını unuttular; Türk Dil Kurumu duruma el koydu.

KIŞ
Yazın bittiğinin farkın varamayan ofis sakinleri bu havada t-shirt giyerek hasta oldular.

HAFIZA KAYBI
Eğitimini sürdüren yazarlar hangi okullarda okuduklarını hatırlayamadıklarında bu hafta da tatil yaptılar.

PS3'ÜN YOKLUĞU
PS3'ü beklemekten halsiz düşen yazarlar editörler, apar topar hastaneye kaldırıldılar durumları iyi.

KARANLIK TARAF



DAĞDAN GELİYOR BİR TOP DÖNE DÖNE!

LOCO ROCO

Dağıtım: Sony
Yapım: Sony
Çıkış tarihi: Japonya'da, Aralık; Türkiye'de, belli değil

BİLDİKLERİMİZ

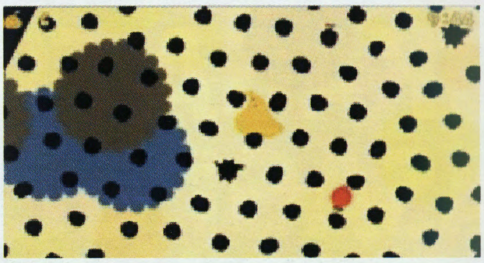
Fikir aslında basit: L ve R tuşlarını kullanarak ekrandaki araziyi evirip çevirerek; küçük, parlak ve sarı topun hareket etmesini sağlıyorsunuz. Oyun alanı çizgi-film vari grafiklerle tasarlanmış, bu iyi haber. Kötü haberse bu alanın engellerle dolu olması; topunuzun patlamaması için onu önüne çıkan dikenlerden korumak ve kazasız belasız bitiş çizgisine ulaştırmak zorundasınız. Diğer yandan, X tuşuna basarak topunuzun parçalara ayrılmasını (olamaz, bu vahşet! – FA) ve bu yolla normalde geçemediği yerlerden geçmesini sağlayabiliyorsunuz. Topunuz rüzgardan da etkileniyor (iyi ya da kötü anlamda) ve isterseniz, rüzgar çıktığında onu daha yükseğe zıplatabilirsiniz; ana parçayı sağ salim yere indirmeyi başarırsanız, diğer parçalar da Terminator 2'deki T1000 gibi ana parçaya geri dönüyor ve oyuna devam ediyorsunuz.

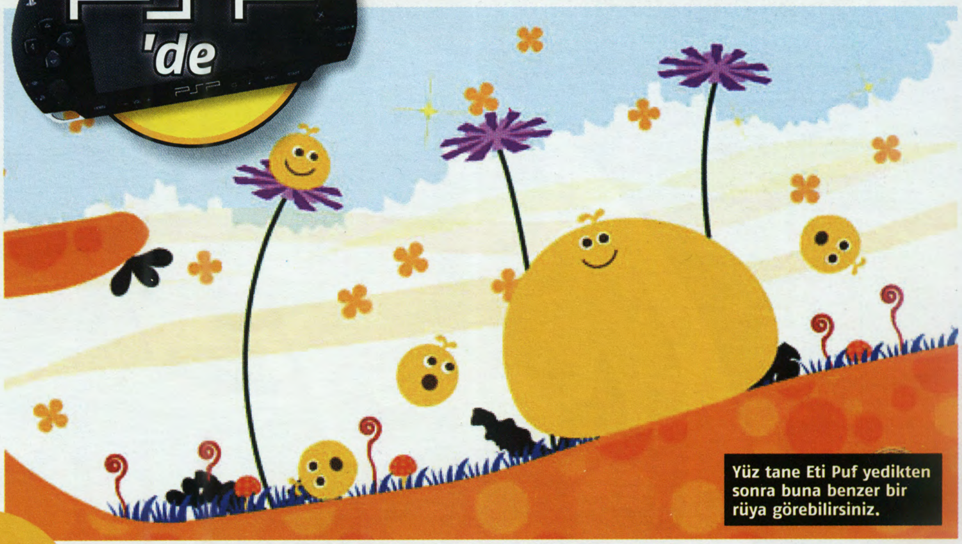
BİR KLASİK OLABİLİR, ÇÜNKÜ...

Kontrol sistemi gerçekten de yaratıcı. Üstelik devamlı büyüyen topun ağırlık hissi oldukça gerçekçi. Bu noktada strateji de işin içine giriyor; meyveleri yedikçe büyüyorsunuz, haliyle bir şeye çarptığınızda devrilen taraf olmanız o kadar zor oluyor. Fakat "daha büyük", "daha ağır" anlamına geliyor. Bu da topun kontrolünü zorlaştıran bir unsur. Diğer yandan, daha güçlü olmak için de büyümek zorundasınız. ■ ABB



Basit grafikler sizi yanıltmasın.





Yüz tane Eti Puf yedikten sonra buna benzer bir rüya görebilirsiniz.





Haritada İstanbul Boğazı'ndaki alüvyonlu toprak kayması görülüyor.

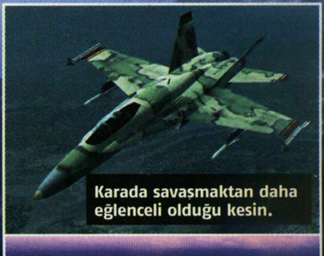


AZLA HAVA UVVETİNİZ VAR MI?

mco'nun yeni "it dalaşı" **Ace Combat Zero: The lkan War** ile... İstikbal göklerdedir.



Ace Combat 5: Squadron Leader, kaliteli bir simulasyon oyunu olmasına rağmen beklenilen satış rakamını yakalayamamıştı (belki de PS2'de simulasyonların popüler olmamasındandır, kim bilir). Buna bozulan Namco, Ace Combat: Zero ile şansını bir kez daha deniyor. Ace Combat 5'in 15 yıl öncesinde geçen 'da; F15C Eagle ve F/A-18C Hornet gibi klasik uçaklar yer alıyor. Oyunda o adında hayali bir ülke (yine hayali bir ülke olan Belka ile sınır şusu) için çalışan paralı bir askeri kontrol ediyorsunuz. eviniz, düşman ülkenin pilotlarıyla "it dalaşı"na girip savaşı nmak. Bakalım, bu kez Namco oyun ya da müzik listelerini üst edebilecek mi? ■ ABB



Karada savaşmaktan daha eğlenceli olduğu kesin.



KEYFİN BÖYLESİ!

SOKAĞA ÇIKMA YASAĞI GELİYOR!



Bu güzel kız ne yazık ki pakete dahil değil, haberiniz olsun.

Teknoloji, sizi tehlikenin ve stresin kol gezdiği sokaklardan yakında koruyacak.

Neredeyse her gün, gazetelerin üçüncü sayfasında veya ana haber bültenlerinde insanların sokaklarda büyük tehlikelerle karşı karşıya kaldığına şahit oluyoruz. Canımız sıkılıyor, evde yapacak bir şey bulamıyoruz ve kendimizi sokaklara atıyoruz. Sonra da olanlar oluyor. Ama bunlar yakın gelecekte yok olacak çünkü "canımız hiç sıkılmayacak". Yapımcıları ona "yeni devir multi-medya deneyimi" dese de, biz ona aşk, pardon, "oyun yumurtası" demeyi tercih ediyoruz. Uzay kapsülüne (ve yumurtaya) benzeyen bu nesnenin içinde yok yok. En son teknoloji ürünü bir LCD ekran, 5.1 surround ses sistemi ve onboard bir PS2 ile donatılan bu yumurta, içimizi ferahlatan bir tasarıma da sahip (Kara Şimşek'inki gibi otomatik bir kapısı da var). Şu anda tam fiyatı ve ülkemizde ne zaman gösterime gireceği belli değil, ancak temennimiz bu teknoloji harikasının en kısa sürede evlerimizi şenlendirmesi. ■ VT



GİTTİĞİNİZ YERE EVANGELINE LILLY'Yİ DE GÖTÜRÜN

TV'nizi PSP hafıza kartınıza kaydedin ve istediğiniz programı dilediğiniz an izleyin!

Şu an piyasada programları ve filmleri PSP'ye uyumla hale getirip, PSP hafıza kartına kaydeden birçok program var. Bir karta sığdırabileceğimiz miktar, kayıtın kalitesine bağlı ama normal şartlarda yaklaşık üç saatlik bir videoyu 1 GB'lık karta sorun çıkmadan koyabiliyor olmalısınız. İşte size önerdiğimiz, piyasadaki kaydediciler. ■ VT



HORI'DEN MEMORY STICK PRO DUO VIDEO RECORDER
Bu alet TV veya DVD sinyallerini direk hafıza kartınıza kaydetmenizi sağlıyor. Hatta dört ayrı seçilebilir kalite özelliği de var. www.liksang.com'da şu andaki fiyatı $129.



FUJIWORK'TAN PVRALEX HOME MEDIA RECORDER
Bir TV radyosu, video girişleri, harici bir hard drive için USB bağlantısı, uzaktan kumanda ve zaman ayarı özelliklerine sahip bu ürün, sadece Japonya'da çıktı. Fiyatı ise £320.



HNT-MDR MEMORY STICK DUO RECORDER
Yanında verilen kılıfı ile birlikte £60. Fiyatı diğerlerine göre daha uygun. Otomatik bir zaman ayarlayıcısına sahip olan bu ürün şimdilik sadece Uzak Doğu ülkelerinde piyasada.



ROCKRIDGESOUND'TAN VRX02 DIRECT RECORDER
Bu cihaz, Hori'nin kaydedicisi ile neredeyse aynı. Tek farkı kayıt mekanizmasının biraz daha hızlı olması. www.liksang.com'da fiyatı $195.

İSTER BÖYLE OYNAYIN...



PSP'DE PINBALL MU?

Jeton, sıra bekleme ya da masayı sallama derdi yok...

Eski oyun salonlarının ve genelde motosiklet hayranlarının gittiği kafelerin en güzel köşelerinde irice, masaya benzeyen bir alet dururdu. Dört ayağı vardı bunların ve yere doğru biraz eğimliydi. Sağ ve solda olmak üzere iki tuş vardı ve bunlar masanın en aşağısındaki deliğin önünde duran çubukları kontrol ederdi. Biz de yaylı bir çubuğu çekip topu yukarı fırlatarak oyunu başlatırdık. Top bir oraya bir buraya çarpar puanlar kazanırdık ve genelde top aşağı geldiğinde doğru fiskeyi vuramazdık. Sonra da "Hile var bu alette amca, cetonumu isterim ben!" diye mızıkçılık yapardık (yıl 2004). Neyse ki bunların hepsi sona eriyor, çünkü iddialı bir tilt oyunu PSP'mize ulaşmak üzere. Gottlieb Pinball Classics, Aralık ayı içerisinde satışa sunulacak ve büyük ihtimalle bizi esir alacak.

Oyunun dikkat çeken özelliklerinden biri WiFi yoluyla oyundaki masaları arkadaşlarımızla paylaşabilmemiz. Paylaştığımız kişi de, bu masa üstünde bizle kapışabilecek (ister tek, ister multiplayer). Bunun ilk örneğini Burnout Legends'ta görmüştük (arkadaşlarla yolları paylaşırdık) ve yakında bu özelliği taşıyan oyunlara daha çok rastlayacağız.

Oynanış ise gayet basit. Stick'i aşağı çekip topu serbest bırakıyoruz ve topa vurmak için de L ve R tuşlarını kullanıyoruz. Eğer kamera açısını değiştirmek istersek, Select tuşuna basarak dikey ya da yatay konuma geçebiliyoruz.

Lumines ve Virtua Tennis'ten sonra bu oyunun da tam PSP'lik olduğunu düşünüyoruz. Puanlar kazanıp yeni masalara ulaşmak, WiFi ile ortamlara akmak ve eski günleri anmak isteyenler için Gottlieb Pinball Classics gayet güzel bir seçenek.
■ VT



...İSTER BÖYLE!



YAZAN: ÜMİT ÖNCEL

BU BİR KUŞ MU? YOKSA BİR UÇAK M

Hava trafiğine kesin çözüm; Superman Returns

Sakin bir günde, devasa gökdelenlerin ardından yeri göğü sarsan bir çarpma sesi duyuluyor. Bir an bile tereddüt etmeden Metropolis'in üzerinde yükselerek sesin geldiği tarafa doğru uçmaya başlıyorsun. X ışınların sayesinde önündeki onca engele rağmen tehlikenin yerini kolayca saptıyorsun. Hedefe ulaştığındaysa kendi gözlerinle görmesen asla inanmayacağın bir manzara ile karşı karşıya kalıyorsun; yaklaşık 200 metre yüksekliğinde, parçalanmış arabalardan, iş makinelerinden, kısaca her türlü hurdadan oluşan korkunç bir yaratık sana meydan okuyor. Yumruğu ile yere vurduğunda çıkan ses, kaçışan yüzlerce insanın çığlığını bile bastırıyor. Tam yanında yanmaya başlamış olan bir otobüs benzin akıtıyor. O anda, süper duyma gücün ile bir ağaçta mahsur kalmış bir kedi yavrusunun yakarışlarını duyuyorsun. Ne yapacaksın? Ne istersen onu! Çünkü sen Superman'sin. Ve içinde kendini kaybedebileceğin bu oyun, birbirinden berbat Superman oyunlarından sonra ilaç gibi... İşte Superman Returns'ü benzerlerinden ayıran 17 etken...

ÇIKIŞ 30 HAZİRAN 2006
DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM TIBURON/EA



Superman'in küçük bir yaratık için buraya kadar gelmeyeceğini biliyor olmanız gerekirdi.

01 TEK RAKİBİ THY

Superman Returns'e şöyle bir bakınca bile insanın içi rahatlıyor. Öncelikle; bu oyunda ölmek yok, yani yenilmez bir kahramansınız. Kriptonit lazerleri ile bir saldırı mı geldi? Sadece birkaç saniye içinde gücünüzü tekrar toplayıp, inanılmaz hızınıza kavuşabiliyor ve gökyüzünde uçakları sollamaya devam ediyorsunuz. Kısacası, Superman eski günlerini aratmıyor.



Bu metal dev sizi biraz uğraştıracak.

02 SÜPER DÜŞMANLAR

Bu metalik gri arkadaşın adı Metallo ve onu süper güçler ile yok etmek pek kolay değil. Biz bu arkadaşı ait olduğu yere göndermek için yerden dev bir taşı söküp kafasında parçalamak zorunda kaldık. Oyunun yapımcılarından Chris Gray "Hırsız ve yankesicileri Örümcek Adam'a bıraktık. Superman'in işi süper düşmanları dövmek." diyerek durumu özetliyor.

03 EA SPORTS IŞIN İÇINDE

Electronic Arts'ı tanımayan yok. Özellikle de spor oyunları denilince akıllara gelen ilk isim, EA. NBA, FIFA, NFL derken, EA Sports, bu oyunlar için geliştirdiği teknolojiyi bu kez bir süper kahramana can vermek için kullanıyor. Superman'in hareketlerindeki akıcılık ve esneklik spor oyunlarından transfer edilmişe benziyor. EA'in "kas deformasyonu" olarak tanımladığı teknik sayesinde Superman 10 tonluk bir devin yumruğu karşısında geriye doğru gerçekçi bir şekilde savruluyor ve ardından kendisini toplayıp bu arsız deve haddini bildiriyor.



AYIR, BU BİR OYUN!

04 YALNIZLIK KALESİ

Superman'in pelerinini çıkartıp, cenin pozisyonunda çay içip çekirdek çıtlattığı yer. Mekanın ismine bakıp aldanmayın, Superman'in burada altın günü düzenlediği söyleniyor.



"Anne, ben bir saat falan Yalnızlık Kalesi'ndeyim. İçeri gelme!"

05 FİLMDEN FAZLASI

Superman Returns, aynı ismi taşıyan filmi ile aynı zamanda piyasaya çıkacak. Bu sayede yapımcılar, reklam ve tanıtımın dozunu iyici artırarak taşıyamayacakları kadar para kazanacaklar. Oyunun araştırmaları esnasında Electronic Arts yetkilileri Sydney'e, filmin yönetmeni Bryan Singer ile görüşmeye gittiler (hatırlamayanlar için; Bryan Singer, Olağan Şüpheliler ve X-Men 2'nin yönetmeni). Singer'dan oyun için fikir almak isteyen EA yetkilileri bir sürprizle karşılaştılar; yardım istedikleri Singer yeniliklere açıktı ve belki de tarihte ilk kez bir yönetmen, filmin oyununu yapacak olan firmadan fikir istiyordu. EA ne fikir verdi, bilinmez, ama istediğini alamadan geri döndü. Ellerindeki -filme dair- tek kaynak olan senaryonun sadece ana hatlarını kullanarak oyunun senaryosunu baştan yazdılar. Yani Superman Returns'te filmde yer almayan birçok orijinal sahne ve mekan bulunuyor.

07 OSCAR'LI SES EFEKTLERİ

Ses efektleri Peter Lehman (Braveheart) tarafından yaratılıyor. Bu şu anlama geliyor: 360° surround ses, özel ses efektleri ve özel filtreler. Bunu dilimize çevirmek gerekirse; 5+1 ses sisteminiz varsa; çevredeki hiçbir sesi kaçırmayacak, oyunun atmosferine kendinizi kaptıracak, gökdelenlerin arasında kaybolacaksınız.



"Dişinde yeşil bir şey var. Ne? Kriptonit mi?"



06 UÇMA HİSSİ

Superman Returns'te kahramanımız biraz garip uçuyor. Kendisini gökyüzüne bir uzay mekiği gibi fırlatıyor. Hızlandığında ise Superman uçmuyor, sanki yüzüyor. Tabii ki bu sırada havada akrobatik hareketler de yapıyor. Dönme, takla atma gibi birçok hareketi de listeye eklediğimizde, midesi hassas olanların oyunu oynarlarken yanlarında bir Migros (MMM) poşeti bulundurmaları gerektiğini söyleyebiliriz.

08 CLARK KENT

Clark Kent olmasaydı, Superman asla Superman olamazdı. Şehrin yerel gazetesi The Daily Planet'te çalışan, komşunun tavuğuna "kışt!" dememiş süt oğlan Clark Kent'i, oynadığımız demoda 5000 karakterlik bir yazıyı sadece bir fincan kahveden aldığı enerji ile yazmaya çalışırken gördük ve çok üzüldük. Oysa Clark Kent'in façasını düzeltmek için birtakım planlarımız vardı. Ancak EA, Clark'ın oynanabilir bir karakter olmayacağını çoktan açıkladı.



Lois Lane'i Kate Bosworth oynuyor.

9 SÜPER GÜÇLER

Oyunda, Superman'in; nefesiyle istediği şeyi dondurduğunu, istediği şeyi yaktığını; içlerinden geçerek binalarda delikler açtığını; duvarların ardını görmek için X ışınlarını kullandığını; arabaları kaldırıp, yere çarptığını göreceksiniz. Etraftaki objeleri silah olarak kullanabilmeniz de cabası. Örneğin arka plandaki bir su birikintisini nefesiniz ile dondurduktan sonra bir mızrak gibi kullanmanız mümkün.



En azından ara sokaklar Türkiye'deki kadar dar değil.



Bazen Superman'in ağaçtaki kediyi kurtarmaktan daha önemli işleri olabiliyor. Metallo'yu dövmek gibi...

11 HAVA TRAFİĞİ

Gökteyken çevrenizde görmeye değer bir şey olmazsa uçmanın ne anlamı kalır ki? Metropolis'i tasarlarken Electronic Arts'ın belki de en büyük sorunu buydu. Eğer Superman gibi aşağıda olduğu kadar yukarıda da zaman geçirmeyi seviyorsanız, gökyüzünün de en az yeryüzü kadar hareketli olması gerekiyor. Bu nedenle sizin için geniş ve değişik objelerle donatılmış birkaç parkur yaratılmış. Parkurlardaki detaylar çok hoş, ama onları izlemeye dalıp da dev bir heykele ya da bir köprüye toslamayın.

0 ÖLÜMSÜZLÜK

Superman'in ölümsüz olduğunu söylemiştik, değil mi? Bunu okur okumaz gözlerinizin parladığını görebiliyoruz. Ama yazıya devam etmeden önce suratınızdaki o şeytani gülümsemeyi silin, çünkü dikkat etmeniz gereken o kadar çok şey var ki zaman zaman ölmek isteyebilirsiniz. Gün boyu tek derdi küçüklerini koruyup büyüklerini saymak olan Superman, şehri süper kötülerden arındırmaya çalışırken, diğer yandan; çevresine dikkat etmeli, çimlere basmamalı. Eğer çevrenize fazla hasar verirseniz Metropolis sakinleri size olan güvenlerini kaybetmeye başlıyorlar. Bir süper kahraman (Robert Bosch da olabilir) insanların güvenlerini kaybetmektense, ölmeyi tercih etmeli.

PELERİNLİ ADAMLAR

Superman'in zaman içinde değişen yüzü...



ÇİZGİ ROMAN SUPERMAN
New York'lu iki çizer olan Jerry Siegel ve Joe Shuster tarafından yaratıldı. Okuyucular ile ilk buluşması 1938 yılında gerçekleşti. İlk sayının orijinali neredeyse bir apartman dairesi fiyatında...



GEORGE REEVES
1950'lerin en ünlü yıldızlarından biri olan Reeves, The Adventures of Superman ile Demir Adam'ı bizlerle ilk tanıştıran adamdı. 1959 yılında intihar etti. Nedeni ise hala bilinmiyor...



CHRISTOPHER REEVE
Christopher Reeve, dört filmde rol alarak en tanınmış Superman oldu. 1995 Mayıs'ında attan düştü ve omuriliğinde çok ciddi bir sakatlık ortaya çıktı. Ünlü aktör ne yazık ki geçtiğimiz Ekim ayında hayata gözlerini yumdu.



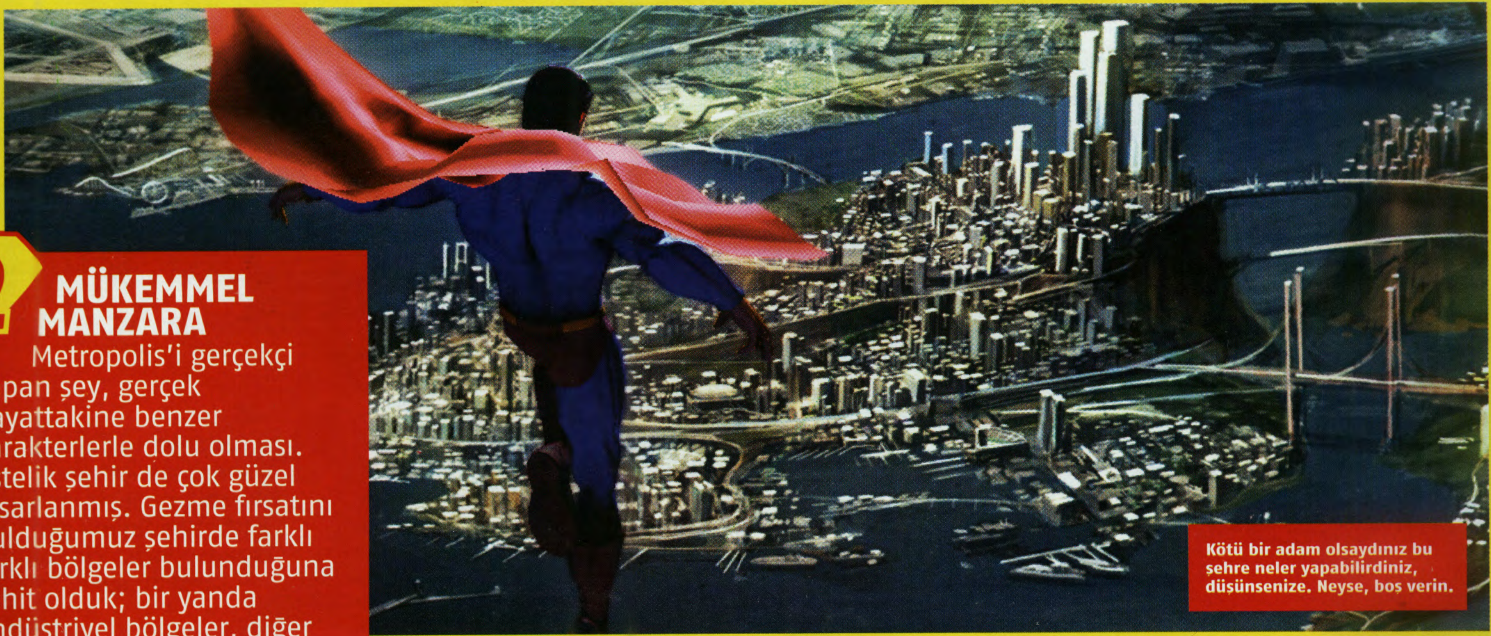
TOM WELLING
Welling, televizyonda yayınlanan bir dizide Superman'i canlandırmıştı. Superman'in sonraki filmlerinde beyaz perdeye transferi söz konusu olmuştu, ama Welling hiçbir Superman filminde kahramanı canlandıramadı.



BRANDON ROUTH
Superman Returns'ün başrolünü Brandon Routh aldı. Filmin ilk çekimleri esnasında Routh'ın pelerininin rengi alay konusu oldu. Buna içerleyen Routh, X ışınlarıyla şehri yaktı.

2 MÜKEMMEL MANZARA

Metropolis'i gerçekçi yapan şey, gerçek hayattakine benzer karakterlerle dolu olması. Üstelik şehir de çok güzel tasarlanmış. Gezme fırsatını bulduğumuz şehirde farklı farklı bölgeler bulunduğuna şahit olduk; bir yanda endüstriyel bölgeler, diğer yanda şehir merkezi...

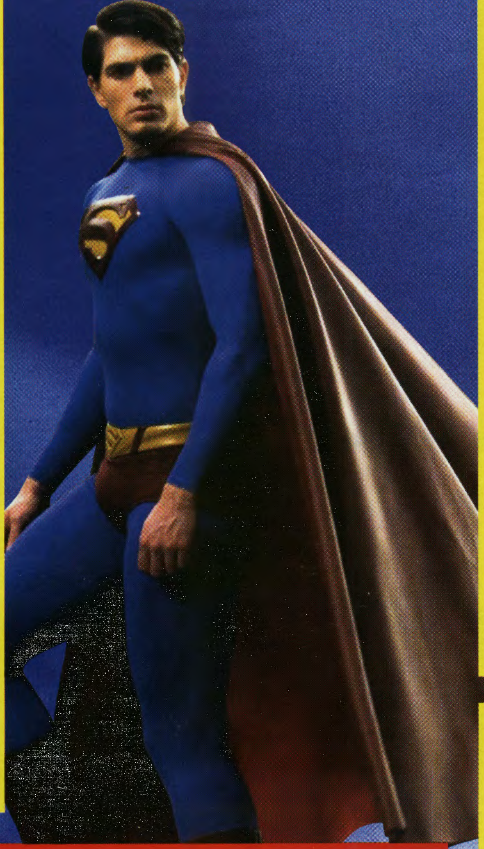


Kötü bir adam olsaydınız bu şehre neler yapabilirdiniz, düşünsenize. Neyse, boş verin.

13 GTA: METROPOLIS CITY

Son dönemdeki oyunlarda artık sınırlı senaryolara yer yok. Oyuncular oyun içinde gönüllerince gezip tozmak, canlarının istediği maceraya atılıp sıkıldıklarında bırakmak istiyorlar. Bu rapor (!) doğrultusunda Superman Returns'ün de farklı olması beklenemezdi; oyunda olaylar ucu açık bir senaryo çevresinde gelişiyor. EA bunun için, daha önce birkaç oyunda rastladığımız "pencere" sistemini kullanmaya karar vermiş. Siz etrafta dolaşırken şehirde gelişen olayları ekrana gelen pencerelerden görüyor ve bu olaylara karışıp karışmayacağınıza kendiniz karar veriyorsunuz. Yaşlı bir bayana yardım etmek ya da büyük bir yangını söndürmek gibi görevleri alıp almamak sizin elinizde.







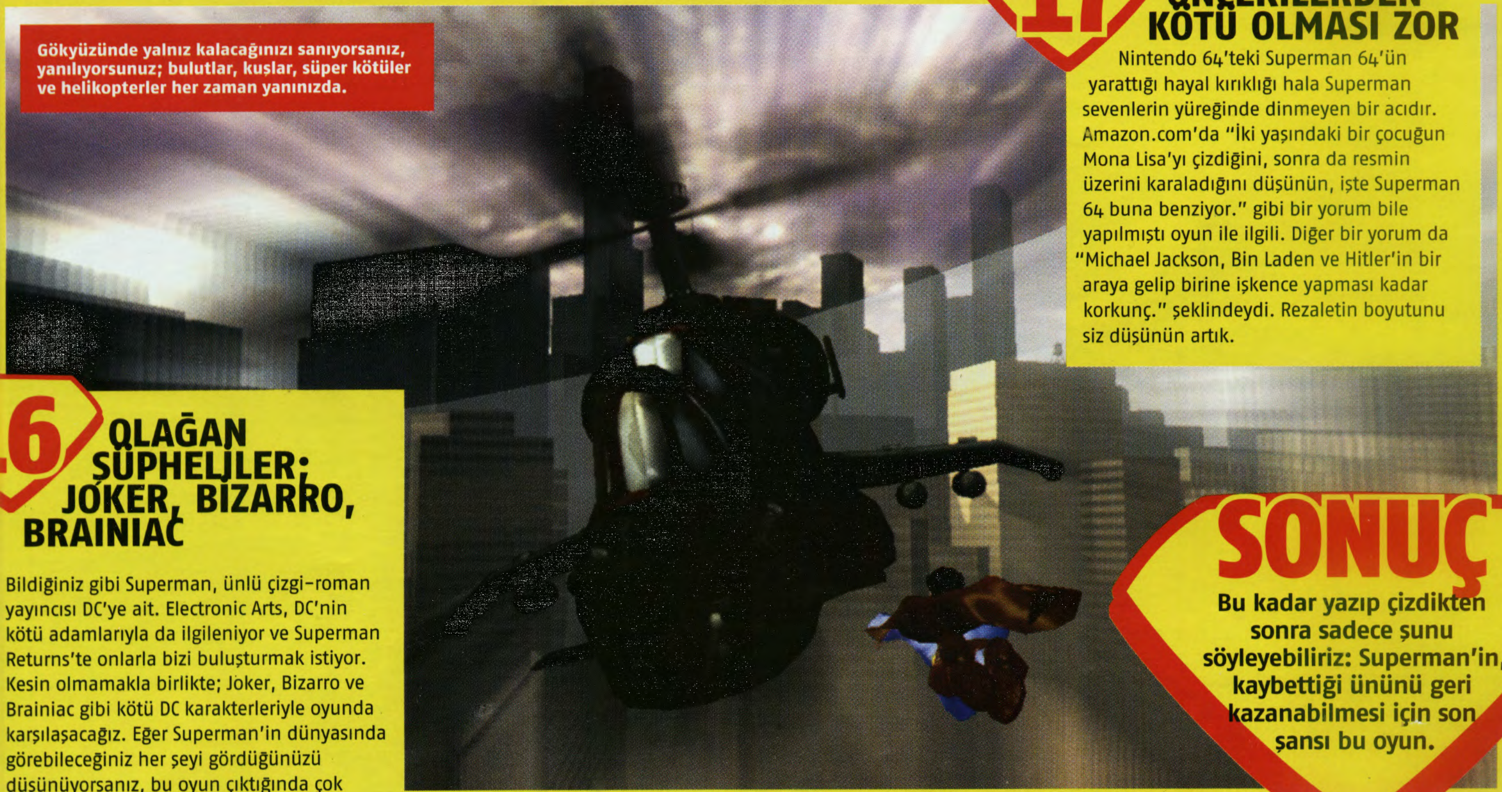
14 YILDIZLAR TOPLULUĞU

Oyunda seslendirmelerin çoğunu ünlü yıldızlar yapıyor. Bunların arasında; Kevin Spacey (Lex Luthor, yukarıda), Kate Bosworth (Lois Lane) ve Parker Posey (Kitty Koslowski) gibi isimler var.

15 SÜPER KAHRAMAN OLMAK ÇOK KOLAY

Superman'in hareketleri Metropolis'teki binalara hasar verebilir, ama şehrin sakinlerine hiçbir zaman zarar veremez. Dolayısıyla bir arabayı yanlışlıkla (!) birinin üzerine doğru fırlatacak olursanız, hemen ters istikamete doğru koşmaya başlayıp kendilerini kurtarıyorlar. Tek yapmanız gereken onları beladan kurtarmak. Aksine zaten izin verilmiyor.





Gökyüzünde yalnız kalacağınızı sanıyorsanız, yanılıyorsunuz; bulutlar, kuşlar, süper kötüler ve helikopterler her zaman yanınızda.

17 ÖNCEKİLERDEN KÖTÜ OLMASI ZOR

Nintendo 64'teki Superman 64'ün yarattığı hayal kırıklığı hala Superman sevenlerin yüreğinde dinmeyen bir acıdır. Amazon.com'da "İki yaşındaki bir çocuğun Mona Lisa'yı çizdiğini, sonra da resmin üzerini karaladığını düşünün, işte Superman 64 buna benziyor." gibi bir yorum bile yapılmıştı oyun ile ilgili. Diğer bir yorum da "Michael Jackson, Bin Laden ve Hitler'in bir araya gelip birine işkence yapması kadar korkunç." şeklindeydi. Rezaletin boyutunu siz düşünün artık.

16 OLAĞAN ŞÜPHELİLER: JOKER, BIZARRO, BRAINIAC

Bildiğiniz gibi Superman, ünlü çizgi-roman yayıncısı DC'ye ait. Electronic Arts, DC'nin kötü adamlarıyla da ilgileniyor ve Superman Returns'te onlarla bizi buluşturmak istiyor. Kesin olmamakla birlikte; Joker, Bizarro ve Brainiac gibi kötü DC karakterleriyle oyunda karşılaşacağız. Eğer Superman'in dünyasında görebileceğiniz her şeyi gördüğünüzü düşünüyorsanız, bu oyun çıktığında çok şaşıracaksınız.

SONUÇ

Bu kadar yazıp çizdikten sonra sadece şunu söyleyebiliriz: Superman'in, kaybettiği ününü geri kazanabilmesi için son şansı bu oyun.

kahin

NALKAPON'DAN EN İSABETLİ TAHMİNLER...



Bu ay geleceğin oyunlarını gösteren cam fanusuma dikkatlice baktım ve bir sürü sağlam oyun gördüm. PSP'sinde GTA oynayan ve WiFi bağlantısı sayesinde aynı şehirde aynı anda suç işleyen insanlar gördüm; Liberty City Stories olacakmış bu oyunun adı. Sonra Commandos'un bir FPS gibi oynandığını gördüm ki bu da olsa olsa Strike Force olur.

İçimizdeki komutanı ortaya çıkaran Full Spectrum Warrior'ın ikincisi Ten Hammers, dolu dolu bir Metal Gear Solid 3 özel paketi olan Subsistence, Final Fantasy VII'den bir aksiyon uyarlaması Dirge of Cerberus ve Sensible Soccer gözüme takılan diğer özel oyunlar oldu. Ama savaş teknolojilerindeki son gelişmeleri yansıtan, geleceğin savaşları hakkında fikir veren ve bunların da ötesinde bu savaşlara katılmamıza olanak tanıyan Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Fighter kesinlikle aralarından sıyrılıp beni etkileyen en çarpıcı oyun...

Advanced Fighter'la birlikte pek çok yapım PS3, Xbox 360 gibi yeni nesil konsollar için de geliştiriliyor ve gidişata bakılırsa (ya da cam fanusuma bakayım ben yine) 2006'nın ortalarına doğru PS2 oyunları seyrekleşmeye başlayacak ve ilgi PS3'e kayacak. Bu yüzden 2006'da gelecek PS2 oyunlarının değerini bilin, ey PS2 sahipleri!

Hasan B.

Hasan Başaran
hbasaran@ps2dergisi.com



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

LIBERTY CITY'DE WIFI HEYECANI YAKIN... GTA, SONUNDA MULTIPLAYER DESTEĞİ SUNUYOR. KAPIŞMAYA HAZIRLANIN!

28

30 **COMMANDOS: STRIKE FORCE**
Commandos: Strike Force, seri adına tam bir reform olacak, çünkü oyun bir FPS!

32 **FSW: TEN HAMMERS**
Biricik taktik/aksiyon oyunumuzun ikincisi yolda. Beklediğimize değecek gibi...

33 **MGS3: SUBSISTENCE**
Üç DVD'lik Subsistence bir ton içerikle geliyor. Biz saymakla bitiremedik, bir de siz deneyin!

34 **SONIC RIDERS**
TSonic bu defa kayıyor, uçuyor, sörf yapıyor ve yarışıyor. Ama suda değil, havada...

35 **TCGR: ADVANCED WARFIGHTER**
Tom Clancy farkıyla yakın geleceğin savaşları PS2lerimizde! Serinin en iyi oyunu olabilecek mi?

36 **FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS**
FF VII'den Vincent Valentine'ın başrolde olduğu katıksız bir aksiyon oyunu.

AYRICA

37 **FIELD COMMANDER**
38 **MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE**
39 **SENSIBLE SOCCER**

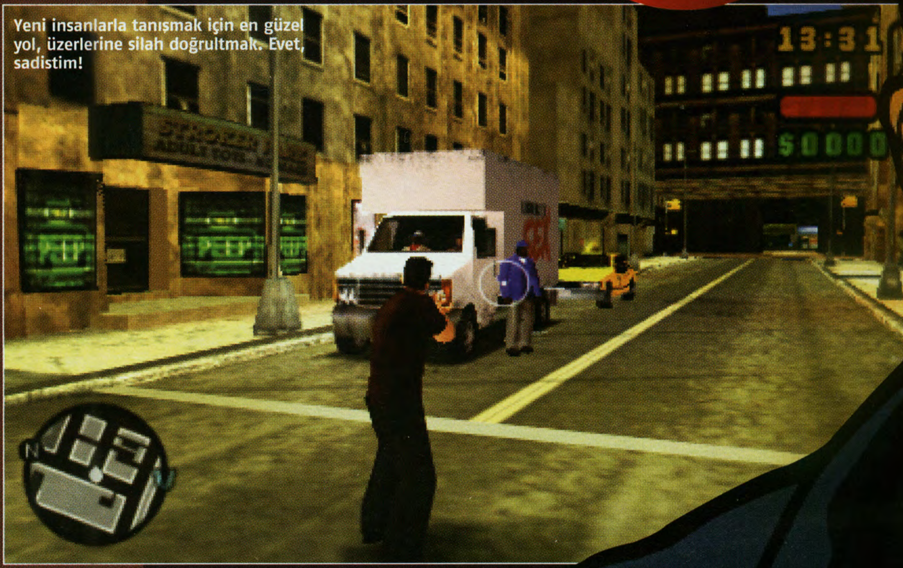


DAĞITIM ROCKSTAR | YAPIM ROCKSTAR LEEDS | WEB SİTESİ WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR yeni bilgiler

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

ROCKSTAR GAMES'İN CEO'SUNU KAÇIRDIK! KORKAK ADAMMIŞ, NE SORDUYSAK CEVAP VERDİ.


Yeni insanlarla tanışmak için en güzel yol, üzerlerine silah doğrultmak. Evet, sadistim!

GTA fanatiklerini deli eden şey; serinin başından beri hakkında hep konuşulan, Rockstar Games tarafından da "Hıhı, evet önümüzdeki oyunda olabilir." şeklinde geçiştirilen multiplayer desteğinin bir türlü hayata geçirilmemesiydi. Hani tamam, sekize sekiz kişilik hararetli kapışmalar yaşamayı hiçbirimiz beklemiyorduk, fakat hiç değilse bire bir karşılıklı gamepad (kafa?) tokuşturabilseydik. Onca yılın ardından PSP geldi. Sonra Rockstar çalışanları da kendine geldi ve nihayetinde GTA: Liberty City Stories projesi doğdu, hayata gözlerini açtı ve "Agu!" dedi. Kısaca PSP'lerimizin WiFi aksamı sayesinde Liberty City Stories'te, aynı anda – en fazla– beş arkadaşınızın ifadesini almanız artık mümkün ve oyunun tek kişilik modunda yaptığınız her şeyi multiplayer modunda da yapabiliyorsunuz. GTA: LCS'te ayrıca 90 farklı araç, üç büyük bölge, yedi farklı multiplayer modu bulunuyor;

LIBERTY CITY SURVIVOR
Klasik "deathmatch" modu; bu moda ölümüne savaşanlar partisi (ÖS Partisi gelecek, dertler bitecek!) de diyebiliriz. En çok öldürenin sahadan galip ayrıldığı bu modda oynarken; şehirde istediğiniz yere gitme, dilediğiniz arabayı ve silahı kullanma hakkına sahipsiniz.

PROTECTION RACKET
Dönüşümlü oynanan bu modda, rakip üssündeki dört arabayı yok etmeniz gerekiyor, ama işin asıl zor kısmı zamana karşı yarışıyor olmanız. Sıra sizdeyken zaman tutuluyor ve dördüncü arabayı yok ettiğiniz anda sıra rakibe geçiyor. Doğal olarak en iyi zamanlamayı yapan oyuncu kalplerimizin sultanı oluyor.

GET STRETCH
Bu bir takım oyunu. Her takımın üssünde bir adet araba var ve amaç rakip takımın arabasını çalmak, ama bunu yaparken üssünüzde toplanan motorları da korumanız gerekli. Önceden belirlenmiş bir puana ya da motor sayısına ulaşan takım oyunun galibi oluyor.

TANKS FOR THE MEMORIES
En eğlenceli modlardan biri. Oyunun başında oyunculardan birine tank veriliyor. Diğerleriyse bu tankı patlatmaya çalışıyorlar ve muvaffak (mukavva + mutfak) olan oyuncu bir sonraki oyunda tank sürücüsü oluyor. Tanka en fazla hasarı veren oyunu kazanıyor.

THE HIT LIST
Oyunculardan rasgele birine işaret konuyor ve tanklı modda olduğu gibi diğerleri, bu "mimlenmiş" oyuncuyu yok etmeye çalışıyorlar. Her seferinde başka bir oyuncu işaretleniyor ve hayatta kalma süreleri hesaplanıyor. En uzun süre hayatta kalan oyunu kazanmış oluyor.

STREET RAGE
Bildiğimiz anlamda bir "checkpoint" yarışı. Bitişe ulaşan oyunu kazanıyor. Bu arada araba değiştirmek ve diğer rakipleri ortadan kaldırmak mümkün. Ölen oyuncu son kaldığı noktadan "respawn" olarak yarışa devam edebiliyor.

THE WEDDING LIST
Gone In 60 Seconds filmini anımsatacak şekilde, belirlenen arabaları çalarak, bu arabaları belirlenen noktalara bırakmanız gerekiyor ve her arabadan belli bir miktar para kazanıyorsunuz. ■ HB

kahin PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR



DOĞRUSU cep PlayStation'ımızda GTA oynamak bile yeterliydi bizim için, fakat multiplayer modu olan bir GTA rüyadan farksız. Çimdik atın da uyanalım!

NEKADAR SICAK?

0	25	50	75	100

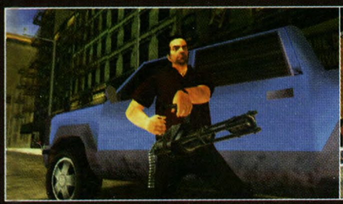
"BİTTİN O'LUM SEN!"

Libert City'yi yola getirmek kolay. Nasıl mı?

Şehrin ücra köşelerine dağılmış "power-up"lar gücünüze güç katıyor. Bunlardan birini aldığınızda rakiplerinizin işi her zamankinden daha zor olacak demektir. İşte Liberty City Stories'ın "viagra"ları:



MEGA DAMAGE
Vereceğiniz hasarı dörde katlar.
HEALTH BOOST
Enerjinizi maksimuma yükseltir.
INVISIBILITY
Radarda izinizi yok eder, bu şekilde görünmez olursunuz.
FRENZY
Sınırsız cephaneli bir roket-atar verir.
STICKY TYRES
Aracınızın yol tutuşunu artırır.
INSTANT REPAIR
Aracınızı tamir eder.




En güzel araba benim olandır.





– Beyefendiye bir "roket dürüm" ve bir "acılı el bombası". İçecek olarak ne alırdınız?
– Su iyi gider.

DAĞITIM EIDOS | YAPIM PYRO STUDIOS | WEB SİTESİ WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM

COMMANDOS: STRIKE FORCE

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler



PYRO STUDIOS'UN CEO'SUNA PUSU KURDUK!

Commandos 2: Men of Courage'ın ardından Pyro, konsollardaki sessizliğini büyük bir hamleyle bozmaya hazırlanıyor. Serinin önceki oyunları gibi II. Dünya Savaşı'nı konu alan Strike Force'un tek farkı bir FPS olması. Oyunda serinin o kendine özgü, strateji ağırlıklı oynanışı korunuyor, fakat aksiyon unsurlarının biraz daha ön plana çıkacağını kestirmek güç değil.

Her zamanki gibi elimizin altında farklı özellikleriyle belli roller üstlenen komandolar var. Strike Force timine mensup bu askerlerden Green Beret, oyunun aksiyon adamı, dövüş ve silahlar (özellikle de ağır silahlar) konusunda uzman. Sniper, üstün nişancılığıyla ve Spy ise üstün gizlenme kabiliyetiyle oyunun birbirinden karmaşık, zor görevlerinde mutlaka ihtiyaç duyacağımız diğer iki karakter. Bazı görevlerde bu üçlüden ikisine ve belki bazılarında sadece birine ihtiyacımız olacak, fakat genel olarak sağlam stratejiler kurmamız ve takım oyunu oynamamız gerekiyor.

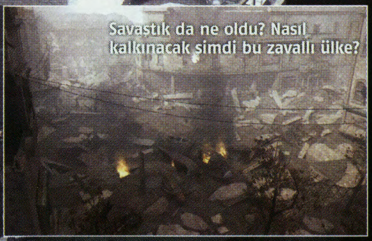
Fransa, Rusya ve Norveç gibi ülkelerde geçen; bir Nazi gemisini havaya uçurmak, düşman birliklerine pusu kurmak, Fransız rehineleri kurtarmak, bir Nazi generalini kaçırmak gibi tek kişilik ve oldukça uzun görevler bulunuyor oyunda. Oyun ayrıca çeşitli online multiplayer modları içeriyor ve bu açıdan da oldukça iddialı. Ancak büyük bir endişemiz var; o da hemen her konsol işi FPS'de olduğu gibi Commandos Strike Force'ta da kötü bir kontrol mekanizmasıyla karşılaşmak. Özellikle hedef alma sistemi, gamepadler ile mouse'a göre çok daha zor işlediğinden, PS2'deki FPSlerin çoğunda hayal kırıklığı yaşadık. Pyro'dan sızan bilgilere göre kontroller, oynanabilirliği düşüren bir sorun olmayacak, ama açıkçası biz bu konuda pek de ümitli değiliz. Zaten Pyro'nun ilk defa bir FPS oyunu geliştiriyor olması başlı başına bir endişe kaynağı, ama Commandos, Commandos'tur. ■ HB

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

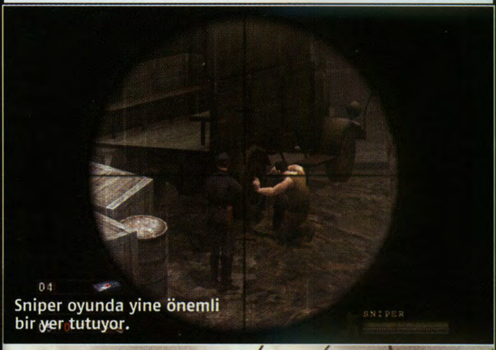
BİR FPS olması dolayısıyla Strike Force, Pyro'nun ilk göz ağrısı olacak. Oyun hiç fena görünmüyor doğrusu, ama oyunu oynamadan kararımızı vermeyeceğiz elbette. İyisi mi hep birlikte 2006'yı iple çekelim.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Savaştık da ne oldu? Nasıl kalkınacak şimdi bu zavallı ülke?



Sniper oyunda yine önemli bir yer tutuyor.



Araçları patlatarak toplu imha silahı olarak da kullanabiliyoruz.









Dünyanın 1 numaralı teknolojik ürün dergisi

Dünyanın 1 numaralı teknolojik ürün dergisi T3, her ay 22 ülkede yayınlanmakta ve toplam 2 milyon kişi tarafından okunmaktadır

Tüm TEKNOSA Mağazaları ve Gazete Bayilerinde...

DAĞITIM THQ | YAPIM PANDEMIC | WEB SİTESİ WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM/FSW2/INDEX.PHP

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR yeni bilgiler

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

PANDEMIC STUDIOS'UN CEO'SUNU, ARTIK FİRMA SAVAŞ OYUNU YAPMASIN DİYE DÖVDÜK!

Full Spectrum Warrior birçok yeni özellikle geliyor. Şu an askerde olan RPS2D yazarı Ömür sordu, ben cevapladım...

"HIK!" DEMİŞ FELLUCE'NİN BURNUNDAN DÜŞMÜŞ!

Evet, yine kurgu-kent Zekistan'dayız ve kentin Irak ile olan benzerliği FSW: Ten Hammers'ta daha kolay gözlemlenebiliyor. Zekistan'ı bir başka hükümet devralmış ama hengame, gürültü, patırtı ve kaos varlığını koruyor (insan hakları ve demokrasi gelemedi gitti şu Zekistan'a). Koalisyon gücü olarak sana (bize, hepimize) düşen görev ise isyan çıkaran asileri etkisiz hale getirip, stratejik bir köprü olan Tein Hamier'i (Ten Hammer'ın Almancası) ele geçirmek.

SONUÇTA BU BİR SAVAŞ OYUNU DEĞİL Mİ?

Bildiğin anlamda değil. Aksiyona girişmek yerine, geri planda kalıp takımlarına emirler veriyor, strateji uyguluyorsun. Yeni oyunda emir vermek için harıl harıl takım değiştirmene gerek yok, seçili olmayan takımı da artık yönlendirebiliyorsun. Bu arada takım sayısı da ikiden dörde çıkarılmış.

YANİ BİZİM YERİMİZE TAKIMIMIZ SAVAŞIYOR ASLINDA, DEĞİL Mİ?

İlahi Ömür, ömürsün yahu, daha kaç kere söylemem gerek? Savaşmıyorsun sevişiyo... Bak beynimi bulandırdın! Gerçek kent savaşı taktiklerine uygun olarak takımları komuta ediyorsun. Bazı belli stratejik durumlarda, tek bir askerin hedefe nişan almasına yardımcı olacağın yeni Precision Fire modu tipik bir aksiyon unsuru olduğundan ve modda savaşa aktif bir şekilde dahil olduğundan, bu modu istisna olarak kabul edebilirsin.

EMİR VERME SİSTEMİ ÇOK SIRADAN GÖRÜNÜYOR, YA SIKILIRSAM?

Sıkılmazsın, emin ol! Oyun sıra tabanlı değil, gerçek zamanlı ve üstelik emirler de çok basit bir şekilde veriliyor. Oyundaki Wheel modu sayesinde bu iş daha da basite indirgenmiş; listeden hızlı hızlı gerekli emri verebildiğin için aksiyondan bir an olsun kopmuyorsun.



DÖRT TAKIM YETERLİ Mİ Kİ?

Bu bir meydan savaşı olmadığından kazanmak için iyi stratejiler kurman yeterli. Dörder kişilik takımlardan üçünü, ikişerli gruplara ayırabiliyorsun. Böylece birimlerin ateş gücü düşse de manevra kabiliyeti artıyor ve bu da çevreyi daha iyi tarayabilmelerini sağlıyor. Yani toplamda yedi takımın (tanklar ve nişancılar dahil) olmuş oluyor.

TANKLAR MI?

Evet tanklar! Onlarla birlikte birkaç araç daha var ve hepsi diğer birimler gibi kontrol ediliyor. Stratejine uygun olarak bir Apache helikopteri bile çağırabilirsin yardımına. Ne güzel değil mi?

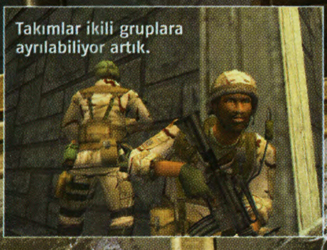
GÜZELMİŞ SAHİDEN. PEKİ BİLMEM GEREKEN BAŞKA BİR ŞEY KALDI MI?

FSW: Ten Hammers, ilkine göre çok daha "büyük". Bu oyunun ufak bölümlerindeki savaş alanları, eski oyunun normal savaş alanları kadar neredeyse. Haritalarda yepyeni bina içi saklanma noktaları var. Ayrıca multiplayer desteği genişletilmiş; arkadaşınla kapışman artık mümkün (bir taraf asileri, diğeri koalisyon gücünü alıyor). ■ HB





Geniş alanlar daha iyi savunma demek.



Takımlar ikili gruplara ayrılabiliyor artık.



Cephanenizi dikkatli kullanmalısınız, "Fire at will" emri uzun vadede zararlı.



Oyundaki en büyük yenilik taşıtlar.

kahin PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

HATIRI SAYILIR YENİLİKLER ve eklentilerle zaten ilk oyun doyurucuydu; FSW2 almış başını gitmiş ve bir içim su olmuş. Sonuç olarak kesinlikle oynamaya değer bir devam oyunu geliyor, kaçırmayın.

NE KADAR ÇIKAR?

0	25	50	75	100





PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR
yeni bilgiler


Bu kılıkla Reiko'nun gizlenmesine pek gerek yok gibi. Baksanıza korumalar kendiliğinden imha oluveriyor.

DAĞITIM KONAMI | YAPIM KOJIMA PRODUCTIONS | WEB SİTESİ WWW.KONAMI.JP/GS/GAME/MGS3_SUB

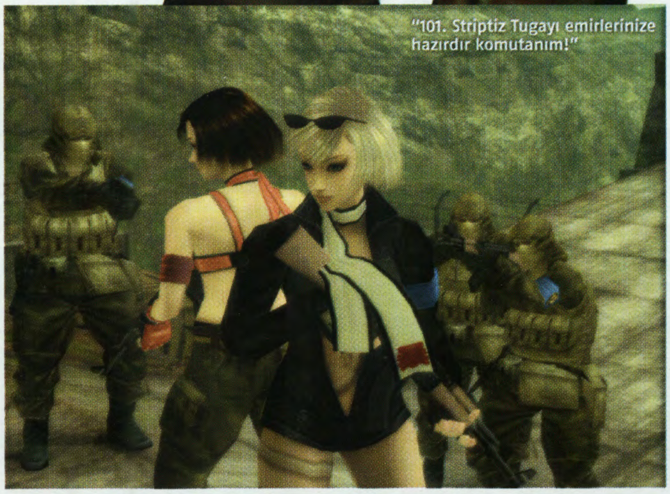
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

CEO'LARIN CEO'SU KOJIMA ŞAŞIRTIYOR.

Yakından bakarsanız, sağ taraftaki kapak güzelinin Rumble Roses'dan Reiko Hinomoto olduğunu görebilirsiniz ("Rumble Roses da neyin nesi?" dememenizi umuyoruz). Reiko-san, son gördüğümüzden bu yana daha tehlikeli hale gelmiş. Gerçi pantolonu hala "düşük bel", fakat bu bizim açımızdan pek de sorun değil (hatun değilseniz, sizin açınızdan da sorun olmamalı), varsın öyle olsun. Önemli olan şu; Reiko, Subsistence'ın yepyeni multiplayer modundaki oynanabilir karakterlerden sadece biri ve çoğu MGS3'ten olan bu karakterlerin tamamı özel bir harekete sahip. Örneğin, Reiko'nun özel hareketi, "pankreas güreşçisi" kimliğine uygun olarak, düşmanlarını omzunun üzerinden "Fiyu!" efekti eşliğinde fırlatmak. Maksimum sekiz oyuncunun kafa kafaya tokuşabileceği multiplayer modda (yumurtiplayer?), tanıdık Snake taktiklerine dayalı çeşitli maçlar var. Sağdaki listede Subsistence'ın tüm içeriğini listeledik. Dikkat edin, başınız dönebilir; aç karnına yazı okumayın, demiştim size. ■ **HB**

YILAN GÖZLER
Snake'e Yeni Boyut!

Bu Darth Vader'a benzeyen gözlük, Solid Eye, PSP için satışa sunulan Metal Gear AC!D 2 paketinden çıkıyor ve PSP'ye monte ediliyor. Oyundaki sahneleri üç boyutlu görme imkanı sunan gözlükler, ayrıca Subsistence'da çekilmiş fotoğrafları PSP'nize aktarıp aynı derinlikte izleyebilmenizi sağlıyor.


"101. Striptiz Tugayı emirlerinize hazırdır komutanım!"

kahin PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

MGS3'ÜNÜZ OLSA DA olmasa da, Subsistence'ı mutlaka almalısınız. Paket bir sürü ekstrayla geliyor ve paketin özellikle online modu müthiş. Ayrıca tek başına üçüncü DVD bile arşivlik.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100


Multiplayer modda aksiyon, yine gizliliğe dayalı...



BİR YERİNE ÜÇ DVD



Subsistence, sıcak sıcak üç şahane DVD ile geliyor.

DVD 1: SUBSISTENCE

■ Yeni "third-person" kamerası, ekstra kamuflaj ve yüz boyalarıyla bildiğiniz MGS3: Snake Eater.

■ Ara sahneleri istediğiniz zaman izleyebilmenizi sağlayan Demo Theatre modu.



DVD 2: PERSISTENCE

■ Yeni yerler, karakterler ve oyun tipleri içeren gıcır gıcır online modu! Deathmatch, Team Deathmatch ve Snake'in pekçok korumadan sıyrılmaya çalıştığı Sneaking modlarının yanında, iki takımın bir nesneyi üslerine sürüklemek için mücadele ettiği Capture ile takımlardan birinin koruduğu nesneyi diğer bir takımın yok etmeye çalıştığı Rescue modları, bu moddaki oyun tipleri arasında yer alıyor.



■ Duel Mode: Doğrudan bosslar ile kapışmanıza olanak tanıyor.

■ Mini Games: Snake, Ape'e karşı... Bu mücadele birçok yeni özellikle daha eğlenceli bir şekilde dönüyor.

■ A Secret Theatre: Daha önce hiç görmediğiniz, oyuna dahil edilmemiş sahneler... Snake'i, bir erkeği öperken yakalayabilirsiniz.

■ 87'deki ilk Metal Gear ile 90'daki Metal Gear 2: Solid Snake... Bu oyunlar ilk defa Subsistence ile Japonya dışında piyasaya sürülmüş olacak!

DVD 3: EXISTENCE

■ Oyun içi ara sahnelerinin hepsine ek olarak, Kojima ustadan taze, sıcak, gevrek (susamlı?) materyallerden oluşan ve toplamda üç saat süren bu dev video adeta Snake Eater'ın sinema filmi gibi.




Sonic Riders'ın parkurları, önceki Sonic oyunlarından anımsayacağınız ortamlardan oluşuyor.


Oyunda eski ve yeni karakterlerin kıyasıya kapışmasına şahit olacaksınız.







DAĞITIM SEGA | YAPIM SONIC TEAM | WEB SİTESİ WWW.SEGA.COM/SONIC/CONTENT.PHP

SONIC RIDERS

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler

SEGA'NIN CEO'SUNA "YİNE Mİ SONIC?" DİYE SORDUK? DERGİMİZE GELİP YAKIN TEMASTA BULUNDU.

"Sonicler, doğada en çok sulak bölgelerde görülen sevimli kirpi hayvancıklarıdır. Bu hiperaktif canlılar yerlerinde duramaz, sürekli hoplayıp zıplar. Bu yüzden yakalanmaları zordur. Japonlar da hiperaktif, sürekli hoplayıp zıplayan canlılar olduklarından, Sonicleri "şıp" diye yakalayabilirler. Bir çırpıda bu zavallı, masum kirpileri yakalayıp hunharca maviye boyayarak bir video oyununa çeviren ve iki vakte kadar video oyunlarında büyük bir marka haline gelen bu Japonlara ise Aganigi Seganigi ya da kısaca Sega denir." Kaynak: Büyük Lars (Ulrich) Ansiklopedisi

Aklınıza gelebilecek hemen her platformda en az bir adet Sonic oyunu mevcut. Bir oyunun suyunun suyunu çıkarma konusunda Sega'nın üstün bir başarı gösterdiği ise tartışmasız bir gerçek. Artık Sega'dakiler bile Sonic oyunlarını takip etmekte zorluk çekiyor olmalılar ki, sadece bu oyunları geliştirmek üzere Sonic Team'i kurmuşlar. Sonic Riders ise 2006 takvimindeki 10'a yakın mavi kirpi oyunundan sadece biri ve Saturn'deki Sonic R ile aynı klasmanda yer alıyor; yani bir yarış oyunu. Neyse ki bildiğimiz anlamda bir yarışla karşı karşıya değiliz bu kez. Aksine, oyun sıra dışı özelliklere sahip olacak.

Karakterler havada asılı kalan kay-kaylara (Geleceğe Dönüş? Marty McFly?) biniyor ve yarış da bu kay-kayları sörf tahtası gibi kullanıp hava dalgalarından hız alarak gerçekleştiriliyor. Başka bir deyişle hız tuşu yok! Sağa-sola ve ileri-geri hareket etmek için gamepad'in sol joystick'ini kullanmanız yeterli. Ayrıca oyunda hızla tırmanıp belli süre havada asılı kalmanızı sağlayan Air Boost sistemi ve kay-kayın arkasından salınan kuyruğa tutunarak değerli "boost"larınızı kaybetmemenize yarayan özel bir denge sistemi bulunuyor. Sonic Riders'a cafcaflı ve tuhaf görünen bir hava sörfü oyunu diyebiliriz, ancak bildiğimiz normal sörfte daha farklı işlev gören dalgalar, bu oyunda rakiplerinizi geçip birinci olmanızı sağlıyor. Sonic dışındaki diğer yarışçılar ise serinin hemen her oyununda rastlayabileceğiniz Tails, Knuckles ve Robotnik gibi karakterler. ■ HB


Herkes Sonic olmak isterse nasıl oynanacak bu multiplayer mod?

kahin | PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

HAVADA SÖRF TAHTASIYLA YARIŞAN MAVİ BİR KİRPİ... Sonic Riders, bıktığımız diğer Sonic oyunlarından çok daha farklı, eğlenceli ve "hızlı" görünse de, bizi bir Burnout kadar heyecanlandırmıyor.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Hızınızı yükseltmek için hava dalgalarına sıkıca tutunmalısınız.


Bu kadar büyük ağlar örebilen bir örümcek, bana uzak Sonic'e yakın olsun.

UBISOFT | YAPIM RED STORM | WEB SİTESİ WWW.GHOSTRECON.COM

HOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

STORM'UN CEO'SUNA OPERASYON DÜZENLEDİK, NEDENİMİZ YOKTU.

Takım yönetimine dayalı askeri simulasyon serisi Ghost Recon'un üçüncü oyunu Advanced Fighter, ağırlıklı olarak yeni nesil konsollar için ilmiş.Oyunun konusu kısaca şöyle: Amerika'nın ve nın en büyük şehirlerinden biri olan Mexico City arında, teröristlerce kaçırılan ABD başkanını mak için ordu tarafından gizli bir operasyon leniyor ve bu operasyonu da her ki gibi "hayalet" takımımız iyor. Ancak her şey bu kadarla or; 2013 yılındayız ve oji almış başını gitmiş... vanced Fighter'ın ilk göze özelliği elbette imü, yani grafikleri. Red dakiler PS3 ve Xbox 360'ı önünde bulundurarak anlamda oyundan hiçbir irgememişler; özellikle oyunun 60 versiyonu muazzam iyor. Mesela, insan gözünün ışığa verdiği tepkiyi taklit eden müthiş bir efekt var; karanlık bir ortamdan aydınlık bir oratama (ya da tam tersi) geçerken görüntü yavaş yavaş netleşip doğru renk ve tonlara ulaşıyor. Yoğun ışık kaynaklarında ise gözleriniz kamaştığı için nesneleri net bir şekilde seçemeyebiliyorsunuz. Oyunda bu türden pek çok yeni efekt denenmiş, ama PS2'mizde bunlardan kaçını göreceğimiz belli değil.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR denedik

Gerek tek kişilik görevlerde gerekse multiplayer modlarda, gerçekçi taktikler ön planda; çünkü oyunda kendi takım elemanlarımızın olduğu kadar düşmanların da daha akıllıca hareket etmelerini sağlayacak, gelişmiş yeni bir yapay zeka motoru kullanılmış. Multiplayer modları, bu yeni yapay zeka motoruna bağlı olarak yeniden gözden geçirilmiş ve oyuna birkaç oyun stili eklenmiş. Clancy'nin 2013'te kullanılacağını öngördüğü askeri oyuncakların ise oynanışta çok büyük etkisi olacak. IWS (Integrated Warfighter System) adıyla genelleştirilen bu teknolojik eklentiler; standart bir askeri, çok güçlü bir savaş makinesine dönüştürebiliyor. Örneğin askerlerin gözlük camına monte edilen Cross-Com, savaş alanını uydudan tarayarak görüş mesafesini binlerce katına çıkarabilen bir aygıt. Cross-Com, diğer aygıtlar ve silahlar yıllardır filmlerde gördüğümüz bilim-kurgu ekipmanlarını anımsatıyor. Ancak oyundaki asıl önemli özellik; bu ekipmanların, geleceğin dağınık şehir içi savaşlarını ne ölçüde değiştirebileceğini göstermesi ve bu savaşları gerçekçi bir şekilde prova etmemize olanak tanıması. ■ HB

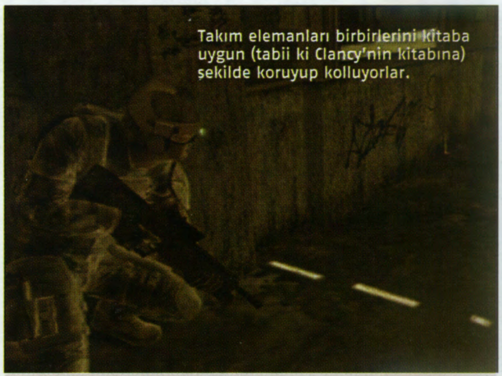
hin PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

ÖNCEKİ Ghost Reconlardan yaklaşık on nrasını konu aldığı, hem de yeni nesil olların gücünü kullandığı için Advanced er, adına yakışır derecede ileri nced) ve modern bir savaş oyunu.



ADAR SICAK?

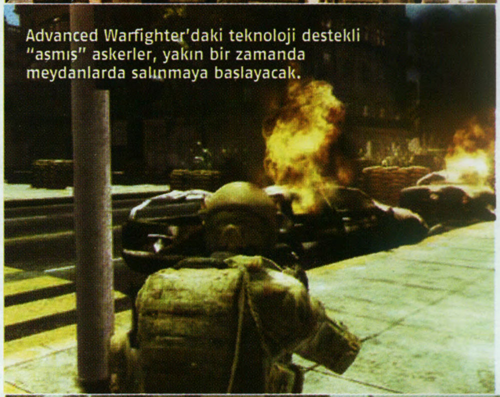
25	50	75	100



Takım elemanları birbirlerini kitaba uygun (tabii ki Clancy'nin kitabına) şekilde koruyup kolluyorlar.



Bu sanal şehir, sanal olamayacak kadar gerçek!



Advanced Warfighter'daki teknoloji destekli "asmış" askerler, yakın bir zamanda meydanlarda salınmaya başlayacak.



mmalar ihtişamlı görünüyor.



DAĞITIM **SQUARE-ENIX** | YAPIM **SQUARE-ENIX** | WEB SİTESİ **WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/GAMES/PS2/DCFF7**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CEREBRUS

SQUARE-ENIX'İN CEO'SUNDAN GECİKMİŞ BİR İTİRAF; "HEP BİR AKSİYON OYUNU YAPMAK İSTEDİK."

"Denizden Final Fantasy çıksa yerim." demiş atalarımız. Atalarımız demediyse ben diyorum ve bu bir kural olarak yazılıyor kitaplara. Evrenin en iyi RPG'si Final Fantasy ve özellikle Final Fantasy VII, yepyeni bir oyuna kavuşuyor. RPG fanatikleri heyecanlanmasınlar, zira oyun bu sefer RPG değil. Aynı Devil May Cry gibi bir aksiyon. Başrolde de Vincent var. Vincent'ı hatırladınız mı? Eğer tabutundan çıkarmazsanız partinize katılmıyordu. Dolayısıyla onu tanımıyor olabilirsiniz, ama Mayıs ayında çok yakından tanıyacaksınız. Tüm ateşli silahlarla, yakın dövüş silahlarıyla yakından ilgilenen Vincent, aynı zamanda gizli güçler de barındırıyor envanterinde. Çok kızınca bir yaratığa dönüşüyor, ortalığı yakıp yıkıyor.

Olay şu şekilde: Deep Ground adındaki terörist grup Vincent'ın canını sıkıyor, Vincent da bu gruba savaş açıyor. Midgard şehrinde terörist avlarken kullanabileceğimiz birkaç yol var; onları kurşuna dizebiliriz, yakın mesafeden dövüş tekniklerimizi uygularız ya da dediğim gibi, bir canavar olup onları korkuturuz. Bu olayları gerçekleştirirken de tam üç farklı kamera açısı kullanabileceğiz. Third-person kamerası, Resident Evil 4 tarzı omuz üstü kamerası veya FPS kamerası bize eşlik edecek. Oyunun tümünü bu kameralardan birini seçerek oynamak yerine, uygun zamanda, uygun kamera açısını kullanmak işinizi kolaylaştırabilir.


Bu üç namlulu silahın adı Cerebrus. Ona "merhaba" deyin (yoksa canınız yanar).

Bir Square-Enix oyunu olacağı için oyunda tonlarca ekstra da bekliyoruz. Tabii ki karakterimizi geliştirebilmeyi de... Kaldı ki zaten bunların oyunda olacağı da açıklandı, boşuna laf kalabalığı benimki (lütfen, lütfen Tuna Bey, kendinize haksızlık ediyorsunuz. - FA). Online oyun imkanını da eksik etmiyor sevgili Square-Enix ve kendi karakterimizi yaratıp Deatmatch'lerde kullanabilmemizi sağlıyor.

Dirge of Cerebrus'un çıkışına daha çok var. Umarız Squre-Enix bu zamanı iyi değerlendirir ve FF dünyasına yaraşır bir oyunla karşımıza çıkar ki, biz de oynayıp coşalım, kendimizden geçelim (ben geçtim bile). TŞ












Final Fantasy'de bu tip garip karakterler olmazsa olmaz.

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

FINAL FANTASY DE SONUNDA bir aksiyon oyunu oluyor, fakat Square-Enix bu konuya özen göstermezse gözünün yaşına bakmayız, veririz 2'yi, yollarız evine.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

HER YERDE FFVII RÜZGARI...

FFVII'yi ihmal ettiğini düşünen Square-Enix, ani bir kararla binlerce FFVII oyunu yapmaya başladı. İşte birkaçı...



BEFORE CRISIS
FFVII'den öncesinin konu alındığı Before Crisis sadece telefonlar için üretilen bir RPG. 20 farklı bölüm download edebildiğiniz oyun 2006'nın ortasında piyasada olacak.



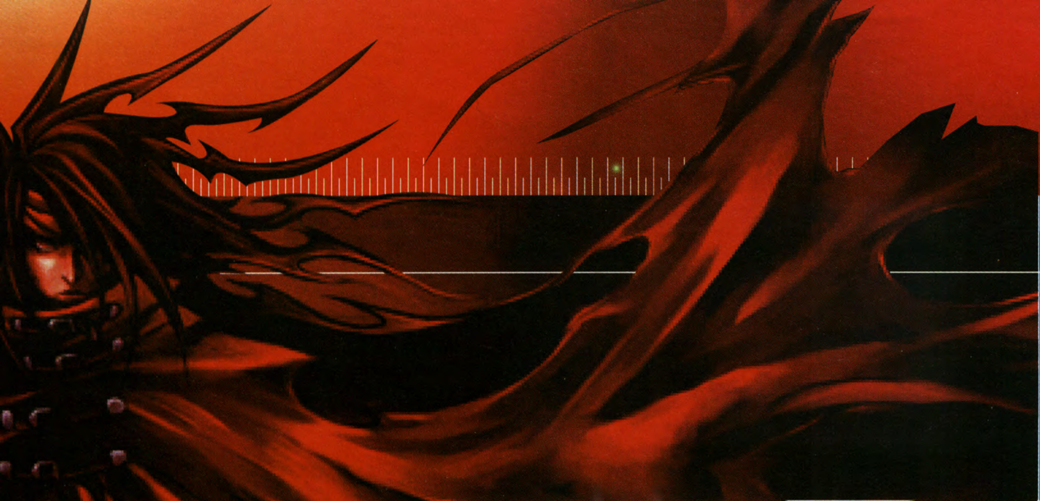
CRISIS CORE
2007'den önce çıkmayacak, başından söyleyeyim. Ardından PSP için hazırlandığını, RPG olacağını ve içinde; Cloud, Barrett, Sephiroth, Tifa'nın bulunacağını açıklayayım.



ADVENT CHILDREN
FFVII'yle ilgisi olmayanların neredeyse hiçbir şey anlamayacağı, FFVII karakterleri hakkında bir DVD-UMD filmi. Görsel olarak tek kelimeyle inanılmaz.



DIRGE OF CERBERUS
Biraz önce "ilk bakış"ını okuduğunuz oyun... Karakterimiz Vincent, Midgar şehrinin sırlarını ortaya çıkarmaya çalışırken Deep Ground teröristleriyle mücadele edecek.







"Dante'nin de böyle bir pozu vardı, hatırlıyorum. Ben de yapabilirim!"



Bu kadar alevin arasında yanmazsa iyidir.

5 AY SONRA

DAĞITIM **SONY** | YAPIM **SONY**
WEB SİTESİ **HTTP://FIELDCOMMANDER.SONY.COM**

FIELD COMMANDER

"PSP'DE STRATEJİ" Mİ? NEDEN OLMASIN?



Strateji oyunları da sonunda ele düştü (bu espriden sonra vurun beni!).

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler

"PSP'de strateji olur mu?" demeyin. Derseniz, Game Boy'daki veya Nintendo DS'teki Advance Wars'u göz ardı ettiğiniz (ya da bilmediğiniz) ortaya çıkar. Aynı Nintendo'nun oyunu gibi, Field Commander da iki farklı ordu sunuyor; Kırmızılar ve Maviler. İsim olarak saçma olsa da, bununla yaşamaya alışmalıyız. İki taraf da toplamda 15 adet asker, tank ve birtakım araçlara sahip. Taraflar 30 bölüm boyunca birbirleriyle savaşıyorlar. Birliklerinizi seçip karşı tarafla çarpıştırıyor ve olan biteni üç boyutlu görüntülerle izliyoruz. 30 bölümü bitirdikten sonra da istersek kendi haritalarımızı hazırlayıp WiFi ile arkadaşlarımızla oynayabiliyoruz. Daha ne isteriz ki? ■ TŞ





Çatışma sırasında kamera açısı değişecek ve olayları yakından takip edebileceksiniz.

PSP'de



15 farklı birim kontrolünüz altında olacak.

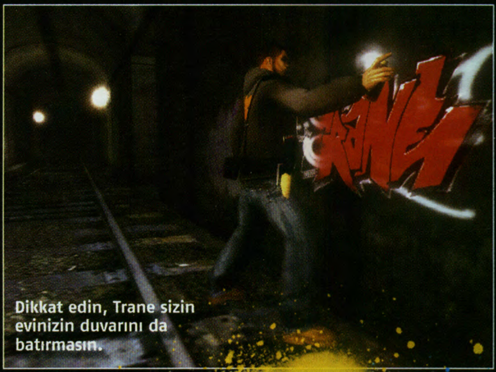
NE KADAR SICAK?

Sıra tabanlı, güzel bir strateji olacağa benziyor.

0	25	50	75	100



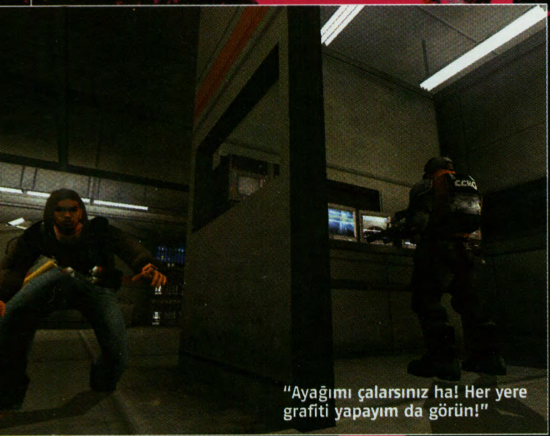

Şaka şaka!


Dikkat edin, Trane sizin evinizin duvarını da batırmasın.

DAĞITIM **ATARI** | YAPIM **COLLECTIVE** | WEB SİTESİ **WWW.ATARI.COM/GETTINGUP/**

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

COLLECTIVE CEO'SUNU, TAKSİM MEYDANI'NDA İÇKİ YASAĞINI PROTESTO EDERKEN YAKALADIK...


"Ayağımı çalarsınız ha! Her yere grafiti yapayım da görün!"





> Olaylar, New Radius adındaki bir kurgu-şehirde grafiti sanatçısı olan Trane'in etrafında şekilleniyor. Trane, duyarlı bir genç; şehrin Belediye Başkanı Sung halkı ezip sömürdükçe çok üzülüyor. Ve bir gün ansızın celallenerek "Ne yapmalı?" sorusuna yanıt aramaya başlıyor: Sonuç olarak savaşını sokaklara taşımaya; politik skandalları ve ahlaksız liderlerin yolsuzluklarını ortaya çıkarmaya adıyor kendisini. Trane'in seçtiği yol, devrime giden çetin bir yol ve bu genç kahraman bizim yardımlarımız olmadan amaçlarına ulaşamayacak.

Toplamda 20 uzun mu uzun bölümden oluşan MEG: CUP; ayrıntı zenginliğiyle dikkat çeken geniş şehir alanlarına sahip. Bu alanlarda GTA'da olduğu gibi özgürce gezinebiliyoruz, ancak oyunu bitirmek niyetindeyseniz senaryoya sıkı sıkıya bağlı olan çizgisel öyküyü izlemeniz de şart. Yakın dövüş hareketlerinin zenginliği ve silahların çeşitliliği açısından MEG: CUP, GTA'dan çok daha üstün. Ayrıca içinde bulunduğumuz şehir, iç-dış ortamlarıyla birlikte alabildiğine geniş ve bu ortamlardaki hareket özgürlüğümüz yine GTA ile kıyaslandığında çok daha fazla. Gökdelenlerin en tepesinden metro istasyonlarına, kanalizasyonlara, mezbahalara vb. hemen her yere girip çıkabiliyoruz. Aslına bakarsanız Trane karakteri bu açıdan, Örümcek Adam gibi bir süper-kahramanı andırıyor ki kendisine "Grafiti Adam" diye hitap ederseniz kızmaz sanırım. Grafiti demişken oyundaki aksiyon cümbüşünün önemli bir parçasının grafitiler olduğunu da belirtelim. Sisteme karşı çıkmanın ilk adımı, duvarlara çeşitli sloganlar yazmaktır; grafiti de bu iş için biçilmiş bir kaftan. Gerçek grafiticilerin kullandığı tüm malzemeleri kullanabilecek olmanız cabası.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR
denedik

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, "sisteme başkaldırı" ve devrim temaları işleyen siyasi boyutlu bir aksiyon-adventure. Siz ne düşünürsünüz; bu oyunu hayatınızın neresine, nasıl yerleştirirsiniz bilemeyiz, ama oyunun enfes göründüğü bir gerçek. ■ **HB**

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

TUHAF AMA GERÇEK; genellikle suya sabuna dokunmayan yılların firması Atari'nin etiketini taşıyan MEG: CUP, nadiren karşılaştığımız siyasi oyunlardan biri.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

M CODEMATERSS | YAPIM KUJU | WEB SİTESİ WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SENSIBLESOCCER

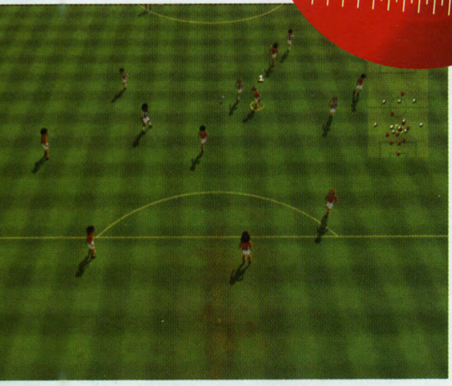
ENSIBLE SOCCER

NSIBLE SOFTWARE CEO'SUNU MİSAFİR ETTİK, KICK OFF HASTASI ÇIKTI!

Zamanında Avrupa'nın en çok oynanan, en çok satılan futbol oyunu ve joystick katili (!) unvanlarını elde etmiş olan Sensible Soccer daha de üçüncü boyuta uyarlanmıştı, fakat bu amanın sonu hüsran olmuştu. 99'da ise büyük bir me yaşandı; Codemasters, Jon Hare'in başını çektiği ble Software'i "renklerine kattı". Bundan tam altı nra ise, 2005 Temmuz'unda yeni ble'ın yapımına hızla devam iği haberi bu sayfadaki ekran ntüleriyle birlikte basına ruldu. Bizler de çaresizce masters'ın piyasaya çıkış olarak öngördüğü 2006 rını (Sensible Soccer'ın 15. yıl mü) beklemeye koyulduk.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR denedik

Oyun, Jon Hare başta olmak diğer Sensible Software elemanlarının da desteğiyle Kuju Entertainment tarafından, tamamen üç boyutlu bir grafik motoruyla yeniden inşa ediliyor. Kuju cephesinde modern Sensible Soccer'ın eski iki boyutlu atası kadar hızlı ve eğlenceli olması için müthiş bir çaba gösteriliyor. Teknik olanaksızlıklar yüzünden eski Sensible oyunlarına eklenemeyen birkaç müthiş özellik üzerinde titiz bir çalışma yürütüldüğü kulağımıza gelen bilgiler arasında. Bunlardan en önemli olanı, futbolcuların kendi etraflarında 360° dönüp şut çekebilmelerine olanak tanıyan yeni kontrol sistemi. Bu sistem maçlardaki pozisyon sayısını epey artıracak. Ek olarak; SWOS'un en vurucu yönü olan takım ve kadro zenginliğinin aynen korunacağı ve yeni oyuncular yetiştirmenize, transferlere izin veren menajerlik modunun geliştirileceği bilgimiz dahilinde. Unutmadan; Jon Hare yeni Sensible Soccer'ın, PS2 ve Xbox'ta başarı kazanması koşuluna bağlı olarak PSP'ye de uyarlanabileceğini belirtiyor. ■ HB



kahin PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

SENSIBLE FANATİKLERİ için daha sevindirici bir haber olamazdı kesinlikle. Yine de çok büyük bir hayal kırıklığı yaşamamak için beklentimizi düşük düzeyde tutma eğilimindeyiz.



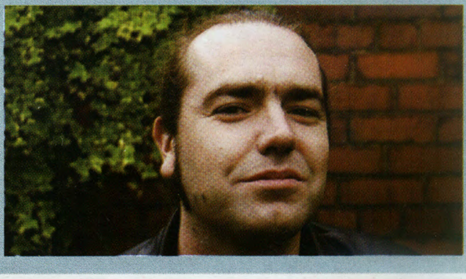
NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

PÖRTLEK GÖZLÜ KOCA KAFALAR

Sır perdesi aralandı: Sensible Soccer'ın yapımcıları gizli gizli Kick Off oynuyorlarmış!

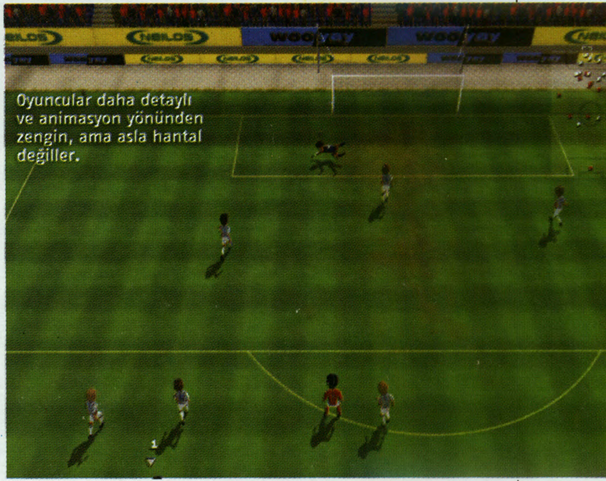
Sensible Soccer ve Cannon Fodder gibi oyunlarıyla büyük bir popülarite kazanan John Hare (nam-ı diğer Jops), geçtiğimiz günlerde Mynet sponsorluğunda gerçekleşen "oyun" konulu seminer için Türkiye'ye geldi. Biz de RPS2D olarak oradaydık. İşte Sensible Soccer'ın doğuş hikayesi: "O yıllarda hemen herkes gibi bizim de Kick Off manyaklığımız vardı. Bu oyundaki minik futbolcuları çok seviyorduk ve içinde onlar gibi minik askerlerin olduğu bir savaş oyunu yapmak istedik. Fakat sabahlara kadar Kick Off oynadığımızdan çalışmaya bir türlü zaman bulamıyorduk. Eh, sonunda işin kolayına kaçtık ve yeşil, koca bir saha tasarlayıp hazırladığımız karakterleri üzerine yerleştirdik. Kısa bir süre sonra kafamızda Sensible Soccer fikri oluştu. Dikkat ederseniz oyundaki futbolcuların bir gözü kısık olduğunu görürsünüz, çünkü Kick Off oynamaktan vazgeçemediğimiz için oyun çalışmalarını pörtlek gözlerle sürdürdük."





iki ufak eklenti dışında anış tamamıyla klasik ible'dan alınmış.





Oyuncular daha detaylı ve animasyon yönünden zengin, ama asla hantal değiller.

YAZAN: ALP BURAK BEDER

DEVIL MAY CRY 4

...Ve PS3'ün en iyi oyunları!

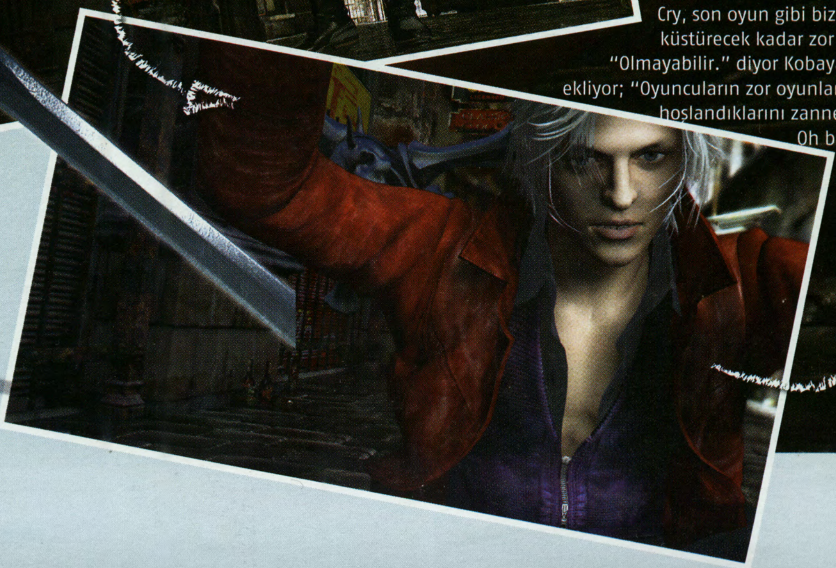
Devil May Cry'ın PlayStation 3'teki yeni oyunu, Tokyo Game Show'da açığa çıktı...

"Devil May Cry'ı neden seviyorsunuz?" Bu soruyu soran kişi, ilginç ama, Devil May Cry'ın yapımcısı Kobayashi-san. Bu soru karşısında biraz afalladık, zira Devil Kings hakkında konuşuyor olmamız gerekiyordu; beklemediğimiz bir ataktı. Peki ya cevap? Ateşli silahlar mı? Kılıçlar mı? Atmosfer mi? Hikaye mi? Aa, tabii ki... Dante, değil mi?

Tokyo Game Show'da sunumu yapılan ve fuarı sarsan Devil May Cry videosunda her zamanki gibi Dante ön plandaydı; Dante, sokakta ilerlerken bir anda duruyor ve ekrana doğru yaklaşıp gülümsüyor. Sonra, aniden kılıcını çekip savuruyor, ateş etmeye başlıyor, son darbe için gökyüzüne doğru yükseliyor ve... Bu talihsiz ölümü canavarın gözlerinden izliyoruz. Tabii ki videonun sonuna dek bundan habersizdik.

Videonun sonunda çok fazla konuşmayan Kobayashi-san'a soru yağdırmaya başlıyoruz. Dante'nin neden bu kadar genç olduğunu merak ediyor ve oyunun orijinal Devil May Cry'ın öncesinde geçip geçmediğini soruyoruz. Kobayashi-san, "Dante'nin son hali bu değil." gibi belirsiz bir cevap veriyor. Peki ya şehir? Videodaki şehir Viyana'ya benziyordu, fakat başka bir videoda, Barselona'daki bir katedralle benzerlikler gösteren bir siluet görmüştük. Sorumuzu "Bu konuda yorum yapamam." diye cevaplıyor Kobayashi-san. Peki, PS3, Devil May Cry'ı ekrana nasıl yansıtacak? Her şeyiyle gerçek zamanlı olan, yaşayan bir dünya görebilecek miyiz? "Şu an bunu söylemek için erken, ancak PS3 için hepimiz çok heyecanlıyız." Yine geçiştirme bir cevap... Tamam, en azından şunu söyleyin: Yeni Devil May Cry, son oyun gibi bizi hayata küstürecek kadar zor olacak mı? "Olmayabilir." diyor Kobayashi-san ve ekliyor; "Oyuncuların zor oyunlardan fazla hoşlandıklarını zannetmiyorum." Oh be, sonunda!



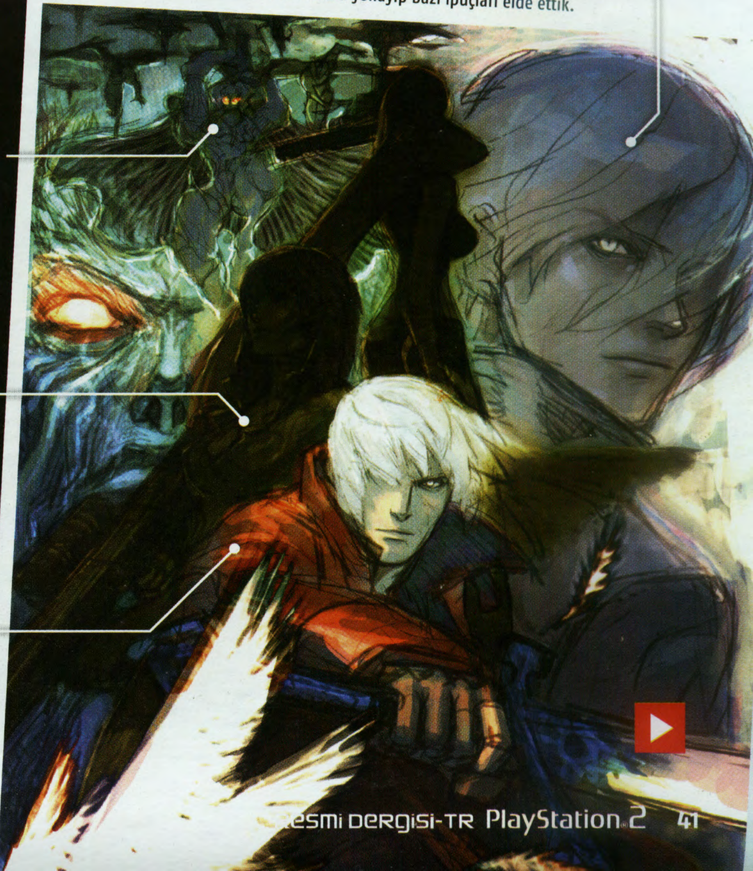







1 Virgil geri dönüyor. Arka plandaki Dante benzeri şahıs, Dante'nin öldüğü farz edilen kötü kardeşine çok benziyor.

DEVIL MAY CRY 4 ANALİZİ Capcom, DMC için hazırlanan çalışmalardan biri olan bu resmi sadece bize verdi. Biz de resmi laboratuara yollayıp bazı ipuçları elde ettik.



2 Dante'nin babasıyla yeniden karşılaşabiliriz. Diğer gölgeli figür ise, en son ilk oyunun sonunda kısa süreliğine gördüğümüz efsanevi Sparda olabilir. Bahisler 3'e 2!

3 Mary/Lady, mükemmel gözleriyle ve kepeğe karşı etkili şampuanla yıkanmış mis kokulu saçlarıyla geri geliyor.

4 Dante giyim zevkini değiştirmişe benzemiyor. Bakınız, her şey apaçık ortada.



Diğerleri

Devil May Cry 4 tamam, ya diğerleri?

Sega Oyunları

Mavi kirpinin yaratıcısı, klasik oyunlarının yeni versiyonlarıyla elini güçlendirmek ve en azından bir yeni seri başlatmak istiyor.

SONIC THE HEDGEHOG

The Hedgehog, kirpiyi birinci oyundan bu yana takip edenler için yeni bir isim değil; 15. yılı adına, Sonic'in PS3 versiyonuna ilk Sonic oyununun ismi verilmiş. Tokyo Game Show'da izlediğimiz oyun içi videolardan anladığımız kadarıyla, Sonic The Hedgehog fazlasıyla nostalji içeriyor. Videoda Sonic, bir ormanda, içi katil robotlarla dolu bir uzay gemisine doğru koşmaya başlıyor. Robotların açtığı ateşten Rıdvan Dilmen hızında, yuvarlanarak kaçıyor ve nostaljik bir Sonic efekti eşliğinde Super Sonic'e dönüşerek ortalığı birbirine katıyor.



AFTERBURNER

Kendimizi Top Gun'daki ve Son Samuray'daki (alternatif seçenek) Tom Cruise gibi hissetmemizi sağlayan Afterburner'ın yeniden doğuşu bizi çok heyecanlandırdı. Yakında yeni bir arcade makinesiyle tekrar oyun salonlarına dönecek olan Afterburner, hızlı ve basit oynanışıyla uçak oyunlarının Burnout'u olmaya aday. Bu klasik oyunun PS3 çıkışı resmi olarak duyurulmamış olsa da, siz bu işi olmuş bilin ve 1989'da oyun salonundan çaldığınız o jetonları geri verin. Telefon numarası: 162 02 7... Eh, 162 mi kaldı?!



VIRTUA FIGHTER 5

Virtua Fighter 5 de kısa bir süre sonra oyun salonlarında yer alacak. Ancak Virtua Fighter 5'in PS3 için de piyasaya çıkacağı kesin gibi... Oyunda; Akira, Kage, Goh ve Lei Fei de dahil olmak üzere tüm eski dostlarımız dönüyor ve aralarına yeni arkadaşlar da alarak, eklem kıtırdatma ve yüz şekillendirme gibi alanlarda para kazanmayı hedefliyorlar. Yeni arkadaşlardan biri break dansçı sevimli bir kız, diğeri de maskeli, şapkalı ve de pançolu bir Meksikalı. Afterburner gibi Virtua Fighter 5'in de duyurusu için beklemedeyiz.



FIFTH PHANTOM SAGA



Sega'yla ilgili son haberimizse yeni bir FPS'yle ilgili; Fifth Phantom Saga (FPS?). Oyunda sıradan bir karakteri yönetiyorsunuz, ama kendisinin garip bir yeteneği var: Zırhlı hayaletleri kontrol altına almak (ne?). Bu yolla düşmanlarınızı alt edebiliyor ve muhtemelen büyük büyük büyük büyük (4 hit kombo) ananenizle bağlantıya geçebiliyorsunuz. Aynı zamanda da fazla zor olmayan bulmacalar çözüyorsunuz. İlginç olacağa benziyor.



WarDevil: Unleas The Beast Within

Yapım: Digi-Guys Dağıtım: Belli değil

Yapımına yeni başlanan WarDevil'ın ilk ekran görüntüleri... Oyun hakkında şimdilik fazla bilgi yok, fakat bu ekran görüntülerindeki cyborglar ve arka plandaki terk edilmiş mekanlar bizi fazlasıyla heyecanlandırıyor.



Genji 2

Yapım: Game Republic
Dağıtım: Sony

Ne yalan söyleyelim, ilk Genji istediğimiz gibi değildi. Fakat bu, oyunun yapımcısı Game Republic'in PS3 için bir devam oyunu hazırlamasına engel olmadı. Umarız PlayStation 3'ün gücünü de kullanarak oynanışa daha fazla aksiyon katmayı becerebilirler.





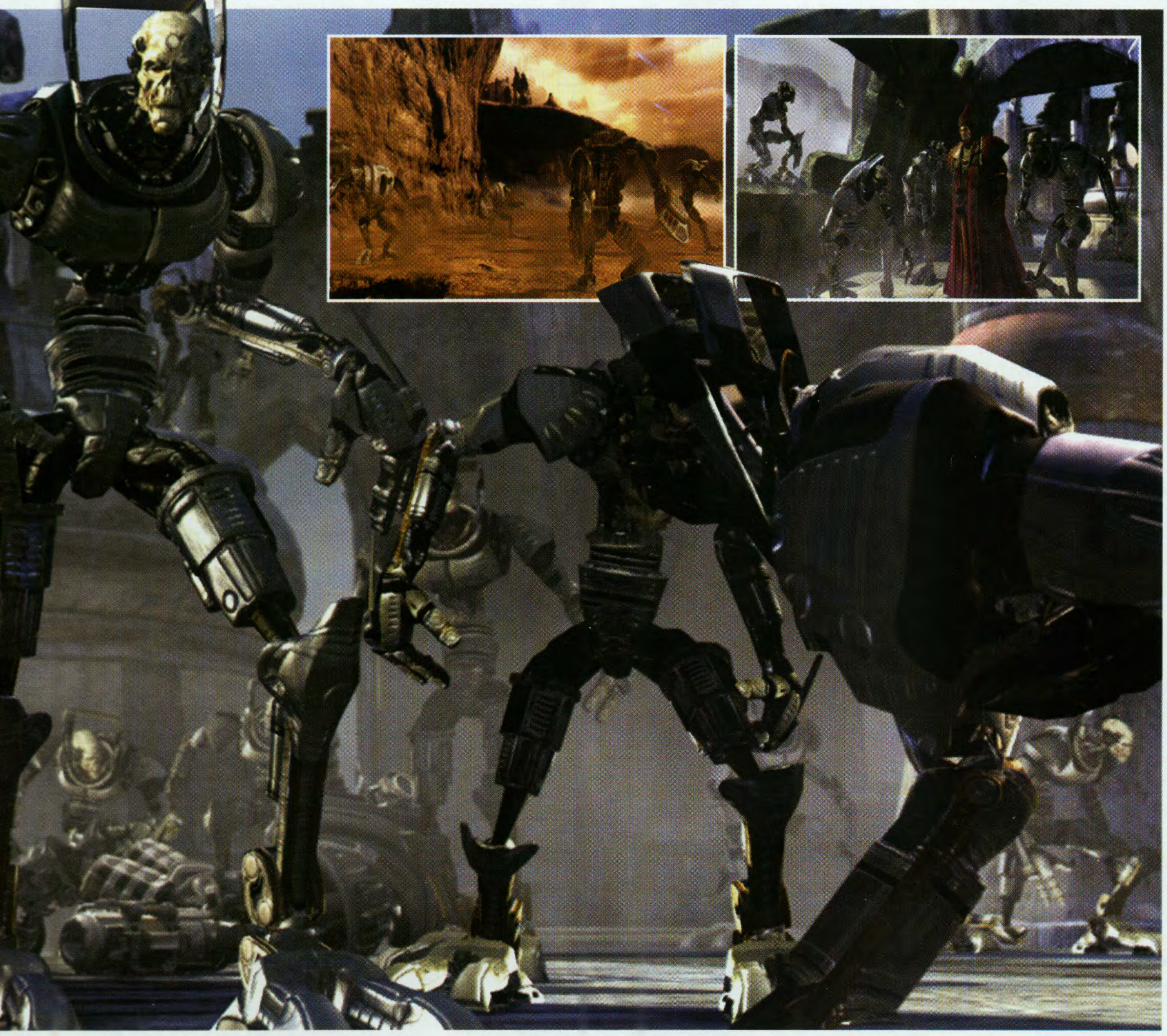




Lair

Yapım: Factor 5 Dağıtım: Sony

Yeni ekran görüntüleri oyun hakkında çok fazla bilgi vermese de, Lair'in kesin olarak PS3'e çıkacağını kanıtlıyor (yakın bir geçmişe kadar Lair yalnızca bir söylentiydi). Oyunun yapımcısı Factor 5'i, GameCube'deki Rogue Squadron serisinden tanıyoruz. Dolayısıyla havada geçen bir savaş oyunu ve biraz da "alev" beklemek yanlış olmaz herhalde.





Assassins

Yapım: Ubisoft Montreal
Dağıtım: Ubisoft

Assassins hakkında elimizdeki sadece bir delil var (kaldı ki bu aleyhimizde kullanılabilir); video. Videoda, modern bir hastanenin karanlık koridorlarında yürüyen bir ortaçağ şövalyesi ve giysisinden büyük bir hançer çıkarmaya hazırlanan bir Arap suikastçının görüntüleri yer alıyor. Teorimizse şu: Assassins, Hitman'e benzer, bir suikastçıyı canlandırdığımız ve zamanda yolculuk ettiğimiz bir aksiyon oyunu olacak.





Motorstorm

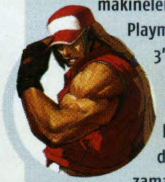
Yapım: Evolution Studios Dağıtım: Sony

WRC serisinin yapımcılarının PS3 için ilk denemeleri... Oyunun videosunu izledikten sonra ne Need for Speed, ne de Burnout kalıyor. Hayır, ikisi de çok iyi oyunlar, ama bu nasıl grafiktir be kardeşim?!

DİKKAT!

MAXIMUM IMPACT 3

Yapım: SNK Dağıtım: Belli değil

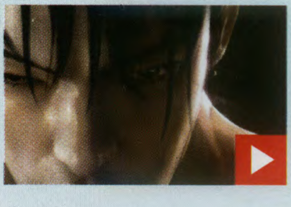


Her ne kadar Maximum Impact 2 PS2'de piyasaya çıkmamış olsa da, jetonlu makinelerin efsanevi ismi SNK Playmore, Maximum Impact 3'ün PS3 versiyonunu piyasaya sürecek. Terry Bogard ile takımının başrolde oynadığı bu dövüş oyununun aynı zamanda dört bölümlük bir animesi de yapım aşamasında.

NAMCO'NUN DÖNÜŞÜ

Yapım: Namco Dağıtım: Namco

Namco, Tokyo Game Show'da, PS3 için üç yeni oyun hazırladığını duyurduğunda bir heyecandır aldı bizi. Ancak Namco, bu oyunlardan birinin Tekken'in devamı olduğunu açıkladığında hayal kırıklığı yaşadık. Çünkü bu kez yeni bir şeyler bekliyorduk. Üstelik oyunla ilgili tek gördüğümüz şey, Jin Kazama'nın gereksiz görüntüleri oldu. Açıklanan diğer iki oyundan biri RPG, diğeri de silahlı bir aksiyon oyunu. İlginç, değil mi? Bunlar Xenosaga ve Time Crisis'in devam oyunları olmasın?



Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

Hideo Kojima'nın efsane oyunu, PS3 için halen yapım aşamasında... Tokyo Game Show'u MGS ve oyunculuk adına istila ettik!

Yeni nesil konsol ve yeni nesil Metal Gear Solid... Herkes bu iki ismi bekliyor. Biz de MGS4'ün yayınlanan videolarından ilkini seçtik ve Snake'le hakkındaki bilgilerimizi kullanarak kareleri analiz ettik.

0K:00:00 Harabelerin arasında, savaş alanına doğru ilerlemekte olan bir devriye ekibini geriden takip ediyoruz. "Ediyoruz", çünkü FPS kamerasındayız ve olayları kimin gözlerinden gördüğümüzü bilmiyoruz. Yoksa bunca yıldan sonra MGS bir FPS mi olacak?

0K:00:13 Kendi kendimize "FPS" kısaltmasının harflerini kullanarak bu yazıda ne gibi muziplikler yapabiliriz diye düşünürken video devam ediyordu; "Futbolcu Pırasa Sevmez", "Fırat Pencereden Sarktı"... Bir saniye! Bu görüntüler oyun içinden mi? Yok canım, daha neler?!

0K:00:45 Tanıdık giysiler içerisinde bir figür, tüfeği elimizden alıp kabzasını suratımıza geçiriyor. FPS kamerasından çıkıyor ve third-person kamerasına geçiyoruz. O da ne? Solid Snake, siyah kıyafetler içindeki bir askeri (yani, biraz önce olayları gözünden izlediğimiz askeri) etkisiz hale getiriyor. Neyse ki oyun FPS değilmiş, şimdi oldu.

0K:01:00 Solid'e bir bakalım; o artık yaşlı bir adam. Gri saçlara ve siyah-beyaz bir bıyığa sahip. Ve anlaşılıyor ki, bir klon olarak, adamımız erken yaşlanıyor ve bu genç yaşında tıpkı babasına benziyor. Aynı zamanda, Snake'in sol gözünde bir "robot göz" mevcut; bu, daha iyi nişan almasını ya da çevresini taramasını sağlayan bir araç olabilir.

0K:01:20 Snake harabe bir binayı araştırıyor (mimariye Akdeniz havası hakim ve biliyoruz ki, MGS4'de dünya çapında pek çok bölgede bulunacağız).

0K:01:40 Snake'in nefes alıp verişinde sanki bir sorun var. Bıçağını çıkarıyor ve yeni, kısa bir tüfek ile birleştiriyor. Yani makineli tüfek ve bıçak kombinasyonu... Bu yeni bir şey. Dışarıya çıktığında Snake, makinelisinin mermilerini kontrol ediyor; tek şarjörü kalmış. Biz onunla karşılaşmadan önce bir çatışmadan yeni çıkmış olabilir.

0K:02:13 Ekranda bir yazı beliriyor: "Her an, her yerde bulabileceğiniz bir savaş alanı." MGS4'ün yeni ve açık savaş alanlarına bir atıf mı? Belki de Metal Gear'ın online moduyla veya offline ile online modun iç içe geçmesiyle ilgili bir ipucu olabilir.

0K:02:46 Snake çok yorgun görünüyor. Ağzına bir sigara götürüyor ve sigarasını yakacağı sırada dışarıdaki patlamalar sokağı yerle bir ediyor. Snake kendisini yere atıyor ve pencere parçaları Snake'in üzerine düşüyor.

0K:03:04 Bir tabur askeri, harabeye dönmüş sokaklardan geçerken görüyoruz. Bu askerler videonun başında gördüğümüz askerlerden farklı giyiniyorlar ve yanlarında savaş makineleri de var. Bir işgal ordusu gibi görünüyorlar.

0K:03:28 Bu, yeni Metal Gear mech robotu. Bu mech, Return of the Jedi'daki AT-ST'yi hatırlatıyor, ama bir fark var: Robotun üst tarafı mekanik, bacakları ise canlı. Metal Gear'daki ilk değişim bu ve bu defa onu yöneten bir pilot yok.

0K:03:40 Bir anda kendimizi Metal Gear'ın açısından savaşı izlerken buluyoruz. Metal Gear, Terminator gibi etrafındaki araçları, insanları tanıyor ve onları, arkadaş ve düşman olarak ayırıyor. Devamında Snake'i görüyoruz. Canı çok yanıyor olmalı.

0K:04:16 Snake kendine geliyor gibi... Boynuna enjekte ettiği şırınga sayesinde iyileşmeye başlıyor. Snake'in hastalığı bir şekilde yönlendiriliyor veya dediğimiz gibi, çok hızlı yaşlanıyor.

0K:04:51 Snake, robot gözü sayesinde Metal Gear gibi askerleri tanıyabiliyor. Kojima'nın, ekranı ikonlarla boğmayı sevmediğini biliyoruz. Bu da, SES'in işlevsel olup olmadığı konusunda bizi çelişkide bırakıyor.

0K:05:47 Gökten yeni mechler yağıyor. Yoksa bu dev robotlar, uzun bacaklarıyla yüksek mesafelere zıplayabilecek mi?

0K:06:11 Otacon, Snake'e küçük bir robot gönderiyor. Otacon, Snake'le robotun ekranı üzerinden konuşuyor. Kendisi savaş bölgesinin dışında, fakat robotu yardım için orada. Robot, Snake'e mermi ve şarjör uzatıyor.

0K:07:00 Snake, makineli tüfeğine bir bomba-atar takıyor ki, bu, oyundaki yeni sistemin bir parçası. Ardından bombalanmış binayı terk etmeye hazırlanıyor.



VİDEO ALİZ





Robot Göz

İlk bakışta Snake babasına, efsanevi Big Boss'a benziyor, ama endişelenmeyin. Big Boss robot bir göz değil, göz bandı takıyordu ve bu bant onun sol tarafında değil, sağ tarafındaydı. Snake robot gözü sayesinde aynı Metal Gearlar gibi karşısındakilerin dost ya da düşman olup olmadıklarını ve hangi yeteneklere sahip olduklarını anlayabiliyor. Ayrıca eski MGS'cilerin üzülmelerine gerek yok; Big Boss ve Ocelot da MGS4'te karşımıza çıkacak.

Bıyık

Patates cipsi yerken çıkan "Kzvzkzk!" seslerinin filtrelenmesini istediği için bırakmış olsa da, bıyık bu adama çok yakışmış. Biz de Snake'le aynı yolu izlemeyi düşünüyoruz.

Arma

Snake'in göğsündeki armanın üzerinde Japonca "Otacon", yani "Ruh" yazıyor. Bu armayı Snake'in dostu Otacon tarafından tasarlanan tüm ekipmanların üzerinde göreceksiniz.

Tabanca

Kılıftaki kare, Snake'in SOCOM tabancasını yanında taşıdığına dair bir ipucu olabilir. Snake'in düşmanlarından kurtulmak için bayıltıcı sprey ya da ilaçlı ok kullanıp kullanmayacağı ise şimdilik belirsiz.

Tüfek

Hafif ve modifiye edilebilir (tüfeğin üstünde lazer işaretleyici için bir yer var ve videoda Snake, gövdesinin altına bir bomba-atar monte ediyordu) yapısıyla bu silah, MGS4'teki "değiştirilebilir" silahlara iyi bir örnek. Ayrıca, Snake'in MGS4'te iki düşman tarafın arasında kalacağını hesaba kattığımızda, bu ve benzer geliştirmeye açık silahlara daha fazla ihtiyacı olduğunu söyleyebiliriz.

Giysi

Solid Snake'in diğer kamuflaj giysilerine biraz benziyor, ancak değişen çok şey var. MGS2'deki gri tonlar yerine giysiye bu defa siyah renk hakim. Ayrıca bölmeler sayesinde yanınızda aynı anda daha fazla silah taşıyabiliyorsunuz. Diğer yandan giysinin üzerindeki "izler", kas yorulmasını engelleyen bir teknoloji olabilir. Eğer öyle ise bu çok da gerçek dışı sayılmaz; Amerikan ordusu bu teknolojinin denemelerini yapıyor.

DİKKAT!

BROTHERS IN ARMS 3

Yapım: Gearbox Software
Dağıtım: Ubisoft



Ekim ayında Brothers in Arms: Earned in Blood'ı PS2 için piyasaya süren Gearbox, PS3'teki yeni Brother in Arms'ın çalışmalarına şimdiden başladı.

STUNTMAN SEQUEL

Yapım: Belli değil
Dağıtım: Atari

Driver'ı oyun dünyasına kazandıran (sonra da katleden) Reflections'ın diğer oyunu Stuntman'i hatırlıyor musunuz? Oyun, kaliteli olmasına rağmen zor oynanışı nedeniyle piyasada fazla tutunamamıştı. Atari de şansını bir kez daha, ama bu defa PS3'te denemek istiyor. Oyunun yapımı ise başka bir firmaya veriliyor.

RUMBLE ROSES DOUBLE XX

Yapım: Konami **Dağıtım:** Konami





Hakkında fazla detay verilmese de iyi bir haberimiz var: Konami, MGS4 ile birlikte içinde fazla miktarda güzel kız olan Rumble Roses'ın yeni versiyonu üzerinde çalışıyor. Devam oyununun tam ismi ise Rumble Roses Double XX. Diğer yandan, uzay/aksiyon oyunu Gradius'un yeni versiyonu ve ismi açıklanmayan; bir futbol, bir aksiyon, bir de RPG oyunu yapım aşamasında. Dikkatinizi çeker mi bilmiyoruz, ama bu oyunların yanı sıra Jikkyou Pro Baseball da Konami'nin listesinde.

Alone In The Dark

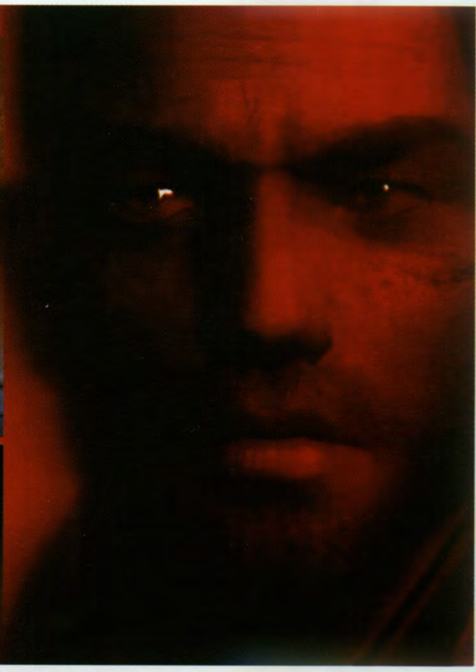
Yapım: Eden Studios **Dağıtım:** Atari

Bir zamanlar fakir, ama korkunç bir oyun vardı, hatırladınız mı? Son dönemde iyiden iyiye unutulan Alone in the Dark, bahsi geçen oyun. Ve bu oyun, bu defa Eden Studios'un ellerinde, PS3'te yeniden can buluyor. Senaryoyla ilgili açık verilmiyor, ancak gördüğümüz deri ceketli adam serinin kahramanı Edward Carnby ise, epey mesafe katedildiğini söyleyebiliriz.











Armored Core 4

Yapım: From Software **Dağıtım:** Belli değil

Armored Core'un Japonca (!) robot savaşlarının fazla sevilmediği kesin. Peki ne yapılabilir? Oynanış aynı kalabilir, ama mükemmel grafik isteriz, sigorta, yol ve prim isteriz. Yapımcılar da bizle aynı fikirdeler; robotlar parıl parıl parlıyor, tabii ki bu parıltı savaş başlayınca yok oluyor. Savaş sırasında robotların dış yüzeylerinin göçtüğünü ya da parçalandığını görebiliyoruz. Savaş sahnelerindeki detayları da hesaba katarsak, mükemmel bir görselliğin bizi beklediğini söyleyebiliriz.

The Outsider

Yapım: Frontier Developments **Dağıtım:** Belli değil

Frontier'in yeni oyunu The Outsider, Washington'a benzer bir şehirde geçen bir tekno-gerilim oyunu. The Outsider'da çevresi tarafından suçlanan ve bu yüzden yeraltına inmek zorunda kalan bir CIA ajanını kontrol ediyorsunuz. İşin garibi ise şu: Ne ile suçlandığınız hakkında hiçbir fikriniz yok. Diğer özelliklere gelelim. The Outsider, görsel açıdan güçlü, etkileyici bir oyun, ancak yapımcılar kafayı yalnızca görselliğe takmıyorlar; insan davranışlarını/hareketlerini, PS3'teki çiplerin yardımıyla simule ediyorlar. Bu da oyun süresince senaryonun rasgele değişmesini ve tahmin edilemeyen olayların, sahnelerin yaşanmasını sağlıyor. Bu sayede yapay zekanın vereceği tepkiler de oyunun akışına göre değişkenlik gösteriyor. Eğer Frontier, sistemi başarıyla uygulayabilirse, oyun dünyasında küçük çapta bir devrim gerçekleşebilir.







Vision GT

Yapım: Polyphony Digital Dağıtım: Sony

Son Gran Turismo videosunda her şey vardı; toz-toprak içindeki parkurlar, göz alan ışık efektleri, gerçeğinden ayırt edilemeyen arabalar ve yeni kamera açıları... Oynanışın ise Gran Turismo'dan farklı olacağı tahmin ediliyor.



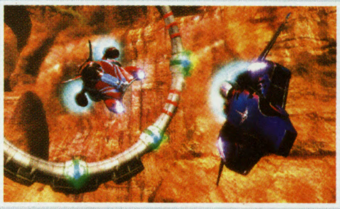


Def Jam 3

Yapım: EA Chicago Dağıtım: Electronic Arts

Hip-hop yükselisine devam ederken, Def Jam de kendi ismini taşıyan sokak dövüşü oyununun son versiyonu için EA ile anlaşma imzaladı. Oyunla ilgili bilgiler, diğer birçok PS3 oyununda olduğu gibi netlik kazanmasa da, ekran görüntülerinden de göreceğiniz gibi dövüsler iç mekanlardan dış mekanlara taşınıyor.

KOEI Oyunları







KOEI, çizgisinin dışına çıkmayı pek sevmez. Neredeyse her oyununda Feodal Japonlar ve Çin savaşları vardır. Dynasty Warriors da buna iyi bir örnektir. Ancak **Fatal Inertia** bir istisna; havada yol aldığımız bir savaş-yarış oyunu. Tabii ki bu defa Uzakdoğu ile ilgili en ufak bir şey yok. Wipeout ve Mario Kart'ın karışımını andıran Fatal Inertia, büyük ihtimalle KOEI'nin Batı pazarını kapsayan hedeflerinden ilki. Yarış sırasında parkurdaki objeleri kullanarak rakiplerinizi engelleyebilecek olmanız, oyunun en ilgi çekici özelliği.

Firmanın yapım aşamasında olan bir diğer oyunu ise **Bladestorm: Hundred Years War**. Bladestorm ile ilgili elimizdeki tek şey ise oyunun logosu (olmasa da olurdu aslında; kötü bir logo). Yapımcının KOEI olmasının da etkisiyle, Bladestorm, Dynasty Warriors'a oldukça benziyor. En büyük fark, oyunun Avrupa'da geçmesi. KOEI ile ilgili son haberimizse, sonuncusu vasatı aşamayan Romance of the Three Kingdoms'ın PS3 versiyonu. Anlaşılan, KOEI, PS2'de olduğu gibi PS3'te de iyi bir yere sahip olacak. ■

Siz
300.001'inci
Kişisiniz*

Kolay değil,
Türkiye'nin gözü
üzerimizde...

Her ay en az 300.000

Vogel Burda Yayımcılığa ait bu dergileri görüyor, okuyor, inceli
Bilişim sektörünün nabzını tutan CHIP, LEVEL, IT Business We
Windows & .NET Magazine ve PlayStation 2 dergileri e
ele dolaşıyor. Her yıl okunan dergi sayısı milyonlara ulaş

Türkiye bu dergileri oku



CHIP: 45.000
Okur katsayısı: 3,1
Okur sayısı: 139.500

LEVEL: 23.000
Okur katsayısı: 3,3
Okur sayısı: 75.000

IT BUSINESS: 10.000
Okur katsayısı: 3
Okur sayısı: 30.000

Windows & .NET: 8.000
Okur katsayısı: 3,2
Okur sayısı: 26.000

PLAYSTATION
Okur katsa
Okur sayısı:

* 300.002'inci de olabilirsiniz :)

hayalgücü

www.vogel.com.tr | www.chip.com.tr | www.level.com.tr | www.itb.com.tr | www.winnetmag.com.tr

VOGEL BU

inceleme

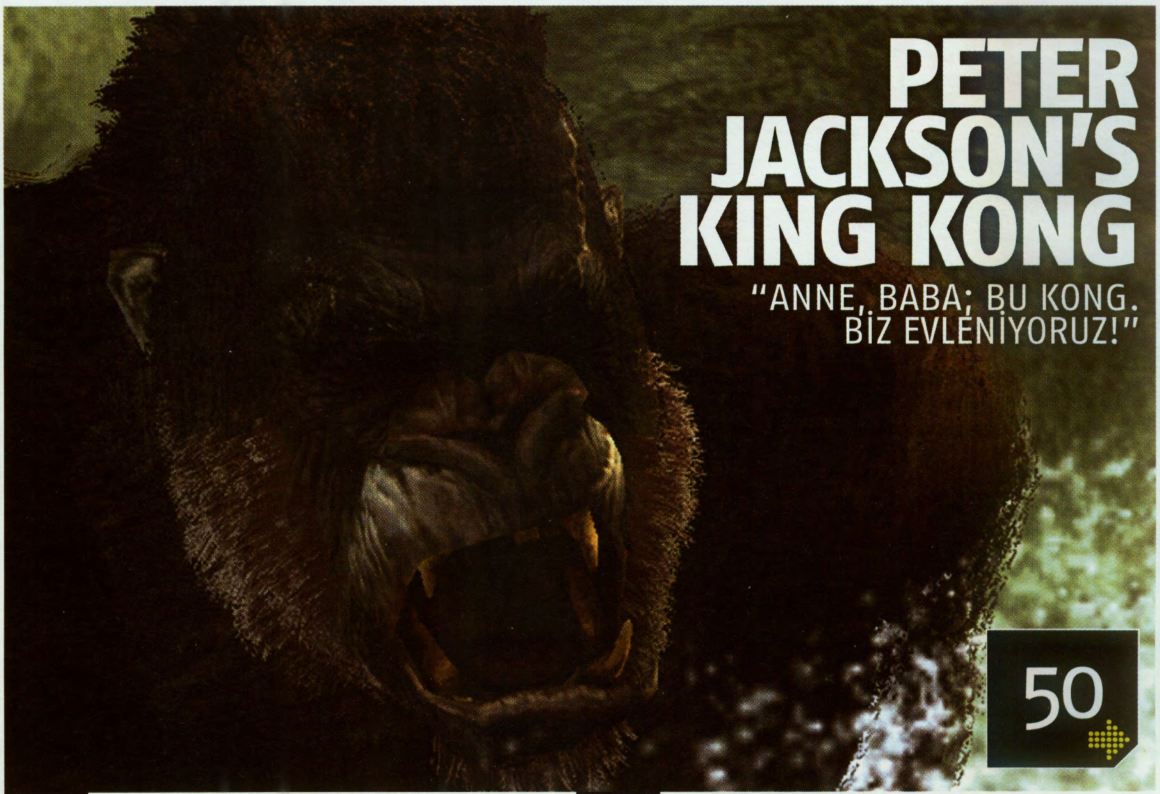
TEST EDİLDİ, ONAYLANDI!



"Bazı şeylerin değeri ancak kaybettikten sonra anlaşılır." derler. Bu eski deyiş bazıları için doğru olsa da, bizim için değil; çünkü bizler elimizdekinin değerini bilen insanlarız (değil miyiz?). İşte bu yüzden bu ay yine dopdolu bir inceleme bölümü hazırladık. Birbirinden ilgi çekici oyunlar bizim için eskidiğinde değil, şimdi kıymetli... Örneğin, 20 tonluk sevimli bir goril olan King Kong bizim için beş yıl sonra önemli olacağına, şu an önemli... Ortalığı kasıp kavuran bu maymunun yanı sıra, bu ay Pers ülkesinden eski bir dost bir kez daha aramızda; Prince of Persia: The Two Thrones. Heyecan ve macera arayanlar ise doğrudan 60. sayfayı açabilirler ve Resident Evil 4 incelememizi okuyabilirler. En güzel hediye kitaptır, tamam bunu kabul ediyoruz; ama en güzel ikinci hediyenin bir PS2 oyunu olduğunu düşünenler için The Sims 2, Star Wars: Battlefront II ve Matrix: The Path of Neo iyi birer seçim olacaktır.

Ümit Ö.

Ümit Öncel
uoncel@ps2dergisi.com



56 POP: THE TWO THRONES
Pers Prensi, sevgilisiyle beraber huzur bulmak için eve dönüyor. Peki aradığını bulabiliyor mu dersiniz?

60 RESIDENT EVIL 4
Uluslararası suçlar işleniyor ve siz sadece olanları seyrediyorsunuz! Çok ayıp! Haydi herkes görev başına!

63 SSX ON TOUR
Yepyeni kayak takımları, yepyeni numaralar ve yere çakılırken kemikleri kırmamak için daha fazla çaba...

64 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Ne bir katilsiniz, ne bir hırsız, ne de tacizci; ama şehrin tüm polis teşkilatı peşinizde...

66 STAR WARS: BATTLEFRONT II
Lucas'ın dünyasına geri dönmek için ihtiyacınız olan her şey bu oyunda.

70 THE WARRIORS
70'lerin kült gangster filminin oyununu incelemeden önce cüzdanlarımızı birkaç kap-kaççıya kaptırdık.

72 SHADOW OF THE COLOSSUS
Devlerle dolu bir evrende hayatta kalmak, onları yok edip, sevdiceğimizi diriltmek ne kadar zor olabilir?

76 THE MATRIX: PATH OF NEO
Mavi hap mı yoksa kırmızı hap mı? Yoksa asprin yeterli mi? Bizim Neo'dan neyimiz eksik?

80 THE SIMS 2
Üçüncü dakikada iki Sim'e "woohoo" yaptırmaya çalıştık, 12. dakikada mutfakta yangın çıkarttık.

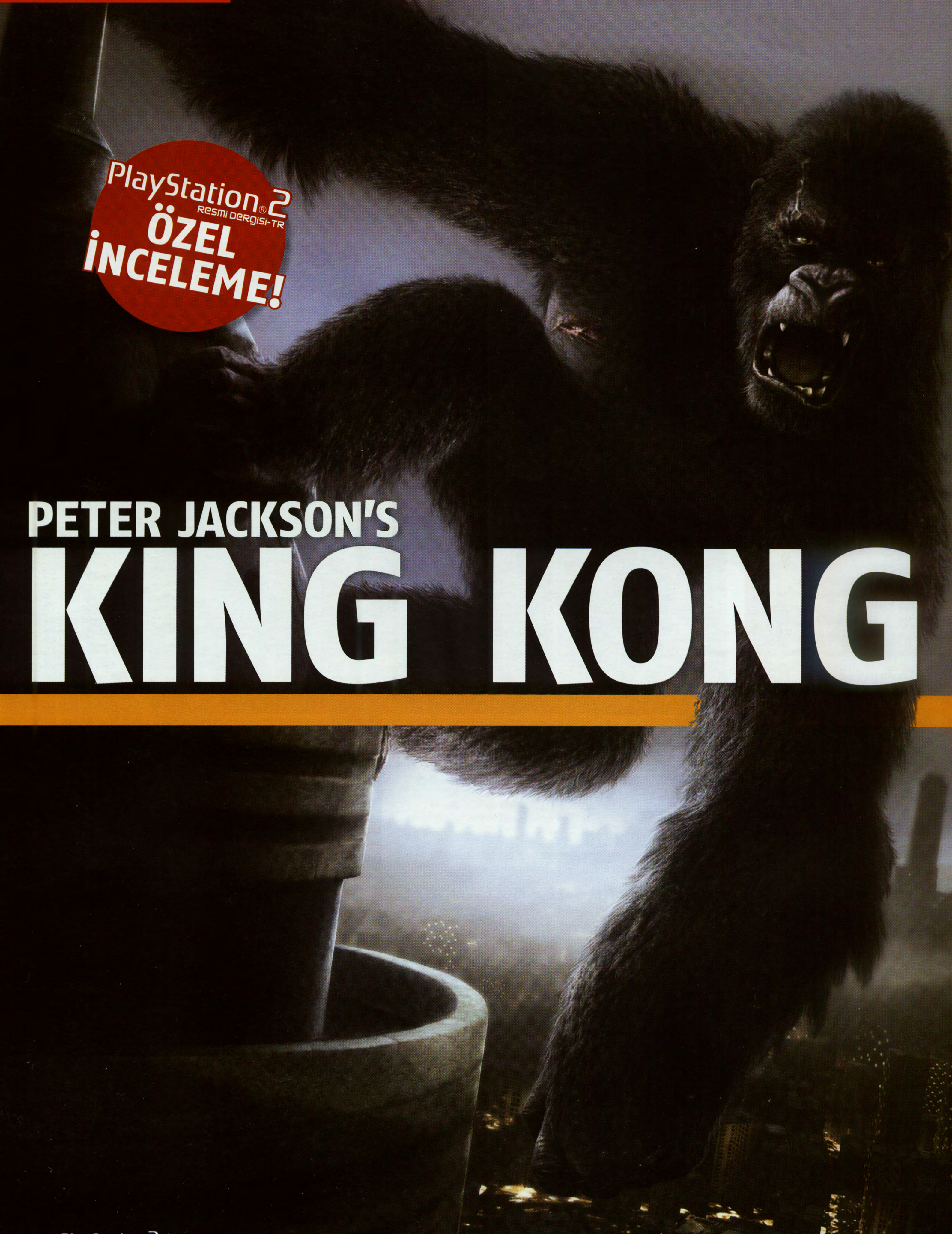
82 PRO EVOLUTION SOCCER 5
Artık eski güzel günlerdeki gibi sokakta top oynama şansınız var, ihtiyacınız olan tek şey PSP.

84 THE LORD OF THE RINGS: TACTICS
Orklar, Dwarflar ve tabii ki Elfler... Bu hayali ırklar bıkmadan usanmadan savaşıyor.

AYRICA

59 RUGBY CHALLENGE
59 NBA LIVE '06
68 SOUL CALIBUR III
75 ULTIMATE SPIDER-MAN
78 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
79 DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING
81 CALL OF DUTY 2
84 LEMMINGS



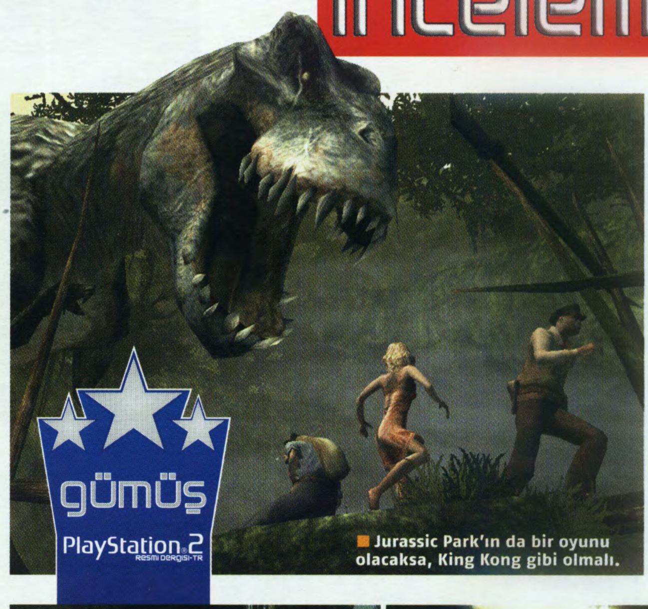


PETER JACKSON'S
KING KONG





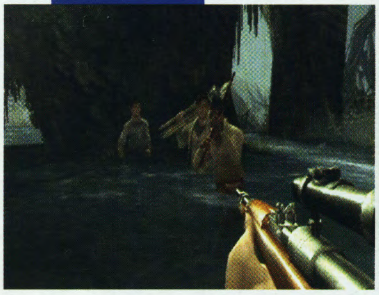
■ Arkadaşlarınız yaralılara yardım edebiliyorlar.



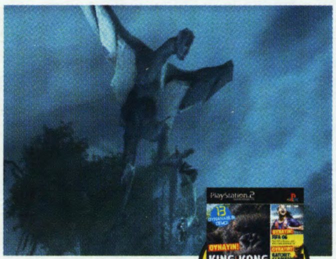
■ Jurassic Park'ın da bir oyunu olacaksa, King Kong gibi olmalı.



■ Kong's hand-trampoline was Ann's favourite trick

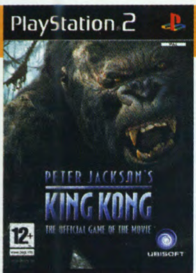








■ Bir T-Rex'ten daha tehlikeli olan bir şey varsa o da iki T-Rex'tir.





DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT
YAPIM UBISOFT FRANCE
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.KINGKONGGAME.COM/US
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK

KISACA

Peter Jackson'ın aynı isimdeki filminin resmi oyunu. FPS kamerasıyla Jack'i, third-person kamerasıyla King Kong'u kontrol ediyor; dinozor ve türevlerine karşı savaşıyorsunuz.

Yaş, tür, sınır tanımazmış aşk...

Bir zamanlar "film oyunu" denildiğinde kaçacak yer aranırdı. Yine de filmin gazıyla gidip koşa koşa alırdık bu oyunları. Mesela Blade, güzel filmdi. PSone'da oyunu da vardı, tam evlere şenlik. Star Wars oyunlarına ne demeli peki? Battlefront II dışında en fazla bir, ya da iki kaliteli Star Wars oyunu oynadık. Bu yüzden, bir film-oyunu duyurulduğunda ofisçe sahte bir gülümseme yerleştiririz suratımıza. Seviniyormuş gibi yaparız, ama aslında içimizde şüphe, karamsarlık, açlık (bu varsayılan olarak bulunuyor hep) vardır. Bu durum King Kong için de değişmedi. İlk bakışından, elimize ulaşan ekran görüntülerinden, güzel bir oyun olacağını hissettik, ama tedbiri de elden bırakmadık.
Ve sayın okurlar, bir film oyunu için yıllardır birlikte çalıştığım arkadaşlarımı sattım, artık onlardan biri değildim; değiştim. King Kong'u, yani bir film oyununu, tek seferde, başından hiç kalkmadan oynayıp bitirdim. Sonra dergi arkadaşlarımı aldattığım, oyunu onlardan gizlice oynadığım için kendimden utandım; kötü film oyunları çıkaran firmalara söylendim; hiçbir şey yemediğim için "Açlıktan bayılacak mıyım?" diye düşündüm; yavaş yavaş her şeyin kararmasına bir anlam yüklemeye çalıştım ve kendimi King Kong'un kollarına bıraktım. O anda Ann Darrow sanıyordum kendimi, ne var (ben de merak ediyordum, "Nerede bu Tuna?" diye, şimdi anladım. - FA)?

KAFATASI ADASI

King Kong'u yüzyıllar önce videoda (Beta'ydı bir de; düşünün, ne kadar eski) izlediğim için, meşhur Empire States sahnesinin dışında hiçbir şey hatırlamıyorum aslına bakarsanız. Yeni filminin yapılmasını da bu yüzden istiyordum. Ama King Kong'un filmi ülkemize gelmeden oyunu gelince buna gerek kalmadı. Çünkü oyunu oynarken filmi yaşadım. Üstüne eğlendim de... Daha ne isterim?
Gemimiz kıyıya vurduktan sonra, Jack Black (ve ekibi) aklında "film yapma" düşüncesiyle adaya iner. Adaya adım atmalarıyla birtakım deniz canavarlarının Jack ve ekibine saldırması bir olur. Dev kabuklulardan bir şekilde kurtulan grup, bir sonraki durağında; dev kırkayaklarla, dinozorlarla, büyük ve saldırgan yarasalarla karşılaşacak, King Kong'la tanışacak ve adadan kurtulmanın yollarını arayacaktır.
Oyunun %80'ini Jack'in gözlerinden oynuyoruz. Geri kalan bölümde ise Kong'un rolünü alıyor ve third-person kamerasıyla adayı arşınlıyoruz. Oyunun FPS olması bir yana, sinematik bir etki sağlamak adına ekranda sizi bilgilendirecek, size ➔



■ Kong'u taşıyabilecek ağaçlar sadece Skull Island'da...



OYUNUN %80'İNİ JACK'İN GÖZLERİNDEN OYNUYORUZ. GERİ KALAN BÖLÜMDE İSE KONG'UN ROLÜNÜ ALIYORUZ





Jack'i kontrol ederken de Kong peşinizi bırakmıyor.





Ateşli mızraklar çalıları ve içerisinde duran dinozorları yakmakta bir numara...



Dev kırkayaklar oyundaki en korkunç yaratıklar...

kolaylık sağlayacak ekstra hiçbir şey yer almıyor. Ne bir pusula, ne sağlığınızı gösteren bir bar, ne de hedefinizi daha kolay vurmanızı sağlayan bir hedef... Neyse ki hedefi istediğinizde açabiliyorsunuz da, mızrağı nereye attığınızı görebiliyorsunuz. Belki bir İkinci Dünya Savaşı oyununda olduğu gibi -genelde- çok ince nişan almanız gerekmiyor, fakat bir yarasayı tam kafasından vurmak ona büyük zarar verebiliyor.

ORMAN YARATIKLARI

Jack ve ekibiyle devasa bir ormanın içindeyiz. Neredeyse MGS: Snake Eater'daki kadar büyük bir ormandan bahsediyorum. Tek farkı, burada özgür olmamamız. Gitmemiz gereken yol önceden belirlenmiş. Bu kötü bir şey mi peki? Hayır, çünkü çizgisellik oyunun hızını büyük oranda artırmış ve bu sayede King Kong saf bir aksiyon halini almış. Bölümün başında bulduğunuz mızrağı kapıyor, düz bir çizgide ilerlemeye başlıyorsunuz. Ve hiç beklemediğiniz bir anda ya bir dinozor, ya da dev bir yarasa size saldırıyor. Onları alt edip yolunuza devam ediyorsunuz, ama bu kadarla kalmıyor; bir yaratığın tiz çığlığı kulaklarınızda yankılanıyor, olduğunuz yere çakılıp kalıyorsunuz. Ardından ağaçların arasından bir T-Rex fırlıyor ve panikle yeniden koşmaya başlıyorsunuz. Oyun bu gerilimli atmosferde sürüp gidiyor. Zaman zaman ekip arkadaşlarınız da size katılıyor; yardımcı oluyor, yaralanan olursa birbirlerine yardım ediyorlar. Bir de, kaybolup dinozorlara yem olarak sizi delirtiyorlar, ama sonuçta kendinizi yalnız hissetmenize engel oldukları bir gerçek. Ekibinizin nadide parçası Ann Darrow ise

BRONTOSAURUS RESMİ GEÇİTİ

Sadece King Kong'un mu büyük olduğunu sanıyordunuz? Bir de şunlara bakın...



Çalılar önünüzü tıkadığı için onları yakmanız gerekiyor. Peki ateş nerede? "İlerideki yolun sonunda..." diyor biri ve ilerliyoruz.



Bu iş göründüğü kadar kolay değil. Bir Brontosaurus sürüsü göç ediyor ve işin bizi ilgilendiren kısmı, yolu tıkamış olması. Aralarından ilerlemek gerek.



Jack ateşe yaklaşmış olsa da, geri dönüşü o kadar kolay değil. Brontosaurus'un dışında bir de diğer yırtıcı dinozorlarla uğraşmak zorunda.



Aniden hızlanan Brontolar ve sürekli sizi takip eden çok-dişli dinozorlar aslında sorun değiller... Çünkü sizi sinirli bir T-Rex bekliyor!



Bu sahnenin sonunda kaybeden kisi sayısı sıfır, kazanan yaratık sayısıysa üç.

BİR YARATIĞIN TİZ ÇIĞLIĞI KULAKLARINIZDA YANKILANIYOR, OLDUĞUNUZ YERE ÇAKILIP KALIYORSUNUZ

tam bir kedi kız. Beyaz elbisesiyle sizin geçemediğiniz yerlerden geçiyor ve yolunuzu açıyor. Sonra Kong, Ann'i kapıp götürüyor. Siz de onu kurtarmak üzere tekrar Kong'un peşine düşüyorsunuz, ancak tam "Kurtardım!" derken Ann bir kez daha ellerimizin arasından kayıyor; tuzağa düşürülüyor, yarasalar tarafından kaçırılıyor, T-Rex'lerin oyuncağı oluyor. Eh, biz de aşık kişi olarak bunlara katlanıyoruz.

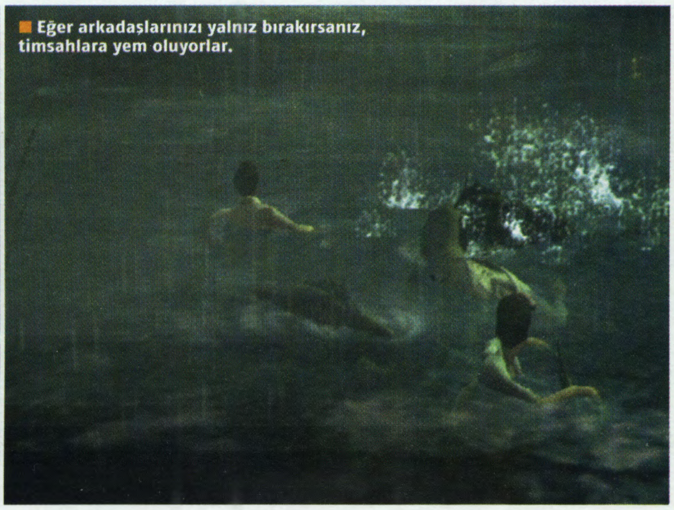
SİLAHIM NEREDE?

Ne süper güçlerimiz var, ne de Doom'daki gibi teknolojik silahlarımız... Üstelik bir, bilemediniz iki vuruşta ölecek kadar da dayanıksızız, çünkü bir insanız (hangimiz değiliz ki? - FA). Haliyle, elinizde bir mızrak olsa da üstünüze son hızla gelen bir dinozor ölümünüze sebep olabiliyor. Neyse ki paraşütle adaya atılmış birtakım silahlara ulaşabiliyoruz; pompalı tüfek, tabanca, tetikçi tüfeği ve makineli tüfek gibi silahlar ara sıra yolumuza çıkıyor, yeni bir silah aldığımızda da hazine bulmuş gibi seviniyoruz. Ayrıca, elimizde silah varken çevredeki mızrakları alıp kullanabiliyoruz. Bir mızrak, bir kurşun, bir mızrak, bir kurşun derken, bir bakmışsınız, siz de adanın vahşi yerlilerinden biri olmuşsunuz, bir savaş makinesine dönüşmüşsünüz.

Jack'in kontrolünü bıraktığımızda ise King Kong bölümleri devreye giriyor. Kong'u yönettiğimiz bölümler, Jack'i yönettiklerimize kıyasla çok daha hızlı ilerliyor. Eğer Sonic oyunlarından birini oynadıysanız King Kong size yabancı gelmeyecek, çünkü oynanış çok benzer. Kong'la; sürekli koşuyor, duvarlara tırmanıyor, kütüklere tutunup sallanıyor ve yaratıkları tokatlayarak uzaklaştırıyoruz. Sıradan ufak yaratıkları bir veya iki vuruşta öldürebilen Kong, oyun dünyasında boss diye tabir ettiğimiz (bir de "Futbolda kesme diye tabir ettiğimiz..."



Bu yarasaların en iyi ilacı bir tetikçi tüfeği.



Eğer arkadaşlarınızı yalnız bırakırsanız, timsahlara yem oluyorlar.

MAYMUN DÜNYASINA KISA BİR BAKIŞ...

PS2'nin belki de en büyüğü King Kong, fakat tek olmadığı kesin.



WAR OF THE MONSTERS
Kong türevi garip yaratıkların birbirleriyle kapıştığı bu oyunu kimse sevmedi, ama o kadar kötü bir oyun değildi. Oyunda Kong'a benzeyen bir maymun da vardı üstelik.



TIMESPLITTERS 2
Aztec bölümünde; elinde silah taşıyan, zeki ve hareketli birkaç maymuna göğüs geriyorduk, hatırladınız mı? Hatırlamadınız, değil mi? Neyse...



APE ESCAPE
Birtakım Lemmings vari maymunun garip görevlerde garip garip hareketler yapması... Ape Escape. Kong görse bunları ezip geçerdi. Peh!



SUPER MONKEY BALL DELUXE
Bir topun içine tıkılmış zavallı maymunların kendilerini bir labirentten diğer labirente yuvarladıkları güzel bir oyun. Peki neden maymunlar? Hiç düşündünüz mü?



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
Ape Escape'ten kaçan bir maymunun MGS gibi ciddi bir oyunda ne işi var? Snake'in yerinde olsam ilk önce bu maymunları, sonra da kendimi öldürürdüm.





Ve iste T-Rex'le Kong karşılaşmasının sonucu...

EMPIRE STATES'E YENİ DEKOR

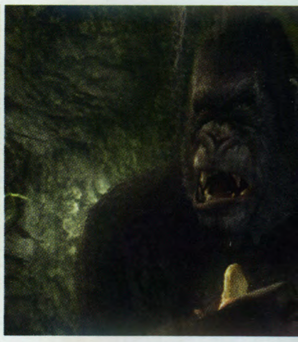
Kong New York'a iniyor, halkın neşesi yerine geliyor.



Oyunun sonunu burada açıklamayacağım tabii ki. Ama King Kong'un %95'i ormanda geçtiği için ilerledikçe bir meraktır, alıyor; "Acaba New York'un altını üstüne getirebilecek miyim?" diye. Cevabı, "Evet!". Çok da güzel hazırlanmış bir bölüm üstelik. Bölümün finalinde de ekran görüntüsünde gördüğünüz şu meşhur sahne yer alıyor. Ve...



Üstünüze bir T-Rex koşarak geliyor olsa da bu herif çekim yapmaya devam ediyor!



şeklinde bir benzetme var ki, ilginçtir. - FA) T-Rex'lerle ve dev yılanlarla boğuşurken zorlanıyor. Burada Kare tuşuna basıp "dash", yani ileri atılma hareketi yapmalı ve ardından X tuşu ile güçlü bir vuruş yapmalıyız ki, düşman sersemlesin, açık versin. Yeterince enerjisi azalmış bir boss'u da (enerjisinin azaldığını ancak düşmanınızın hareketlerine bakıp anlayabiliyorsunuz) X veya Daire tuşuna art arda basarak gerçekleştirdiğimiz bir ölüm hareketiyle ortadan kaldırıyoruz, büyük bir iş başarmışçasına seviniyoruz (ne yani, T-Rex yeterince büyük değil mi? - FA).

Yazıda, ekranda bize yardımcı olabilecek hiçbir göstergenin bulunmadığından söz ederek Türk halkını hüzne boğmuştum. Başta ben de sizin gibi umutsuzluğa kapılmıştım, ama sonra baktım ki, işler böyle de yürüyor. Ayrıca gerçekçilik adına da (dev bir goril, nesli tükenmiş dinozorların yaşadığı bir ada, inatla film çekmeye çalışan çatlak bir ekip çok gerçekçi, evet) ara birim kullanılmamış olması oyuna katkı sağlıyor. Silahınızda kaç mermi kaldığını Jack'in yorumlarından takip edebiliyorsunuz. Sağlık durumunuzu ise; fonda çalan müzikten, ekranı kaplayan kırmızı renkten ve insanların "Jaaack, ölme lütfen!", "Yaralısın, kan kaybediyorsun!" gibi haykırmalarından... Yaralanırsanız, önerim düşmandan hemen uzaklaşmanız. Uzaklaşıp biraz dinlenince zaten sağlığınız eski halini alıyor. Kahramanlık yaparsanız bir dinozora şahane bir akşam yemeği olursunuz, ona göre.

"PS2'NİN GRAFİKLERİ ARTIK SÖNÜK KALIYOR, PS3 GELSİN, HAİN PS2!" DİYENLERİ HEMEN BURAYA ALIYORUM

YEŞİL, DAHA FAZLA YEŞİL...

"PS2'nin grafikleri artık sönük kalıyor, PS3 gelsin, hain PS2!" diyenleri hemen buraya alıyor ve







Her şeyin büyük hali burada... Büyük yengeçler de buna dahil.

KOPAR, ATEŞLE, FIRLAT!

Bir mızrakla en fazla ne yapabilirsiniz? Eğer ormandaysanız ve cephaneniz yoksa, çok şey...



Eğer yukarıdaki ekran görüntüsündeki gibi bir kemik yığını görürseniz, bu, onlarca mızrağa sahip olabileceğiniz anlamına gelir. Birini kapın ve neler yapabileceğinize bakın.



Ders 1: Adadaki tüm yaratıkları mızrakla öldürebilirsiniz. Bazıları yirmi seferde iniyor, bazılarıysa tek... Kullandığınız mızrağı geri alma olanağınız bile var.



Ders 2: Sınırlı sayıda mızrağınız/cephaneniz varsa elinizdeki mızrağın ucuna bir böcek takın ve yaratıkların dikkatini dağıtın. Sonra da yanlarından sessizce geçip gidin.



Ve son ders: Ada yerlileri sağda solda ateş yakıyorlar. Mızrağınızı yerlilerin ateşleriyle yakabilirsiniz. Ateşli mızraklar hem daha çok zarar veriyor, hem de çalı çırpı yakıp yol açıyor.

King Kong'un başına oturtuyorum; ne yalan söyleyeyim, bu kadar iyi tasarlanmış bir orman beklemiyordum. Gökyüzüne baktığınızda gözünüzü alan güneş ışığından, yaşayan canlı bir çevreye kadar her şey tek kelimeyle mükemmel. King Kong'un dev yapısına rağmen esnek olması da bir avantaj. Hareketleri bu sayede oldukça akıcı. Yaratıkların ölüm animasyonları da çok iyi hazırlanmış. Ekrandaki hiçbir şey eğreti durmuyor, aksine her şey, her detay atmosfere katkı sağlıyor.

Her şey çok güzel, oyunun her dakikası adrenalin dolu, ama King Kong'un da eksiklikleri var. Yedi saatte bitmesi gibi... Tek seferde oyunu aradan çıkarabilirsiniz. Sonrasında ise özel modlar açılıyor, ama bu macera daha uzun olmalıydı. Kısa olmasının yanı sıra, düşman çeşitliliğinin azlığı da bir dezavantaj. Oyunda farklı hareket eden, yapay zekası farklı işleyen yaratıklar olsaydı, daha fazla düşünerek hareket etmek zorunda kalabilirdik (ve büyük ihtimalle oyunun eğlencesi katlanırdı). Ya da tüm yaratıkları ateş ederek veya mızrak atarak öldüreceğimize onlara tuzaklar kurabilirdik.

Ufak tefek sorunlarını bir kenara bırakırsak King Kong'un mükemmel bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Bir film oyunu için kesinlikle ekstra. Bu deneyiminiz rüzgar gibi geçecek, ama sonunda ekranın karşısından "Vay be!" diyerek kalkacaksınız. PS2'de FPS oynamayı sevmeseniz de, King Kong'a karşı sempati duymuyor olsanız da bir göz atın. **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	PS2 bitti mi? Ubisoft öyle demiyor.
Ses	10	Orman sesleri ve müzikler mükemmel.
Oynanış	09	Çok kolay ve sürükleyici.
Ömür	06	Çok çok kısa. Fazla kısa...

Film-oyunu yapımcıları bu oyunu örnek almalı. Sadece mükemmel bir aksiyon değil, aynı zamanda bir sanat eseri. **9/10**



Sarı saçlarına bakmayın; Ann gerçekten çok akıllı.





"Şelale mi? Hangi şelale?"

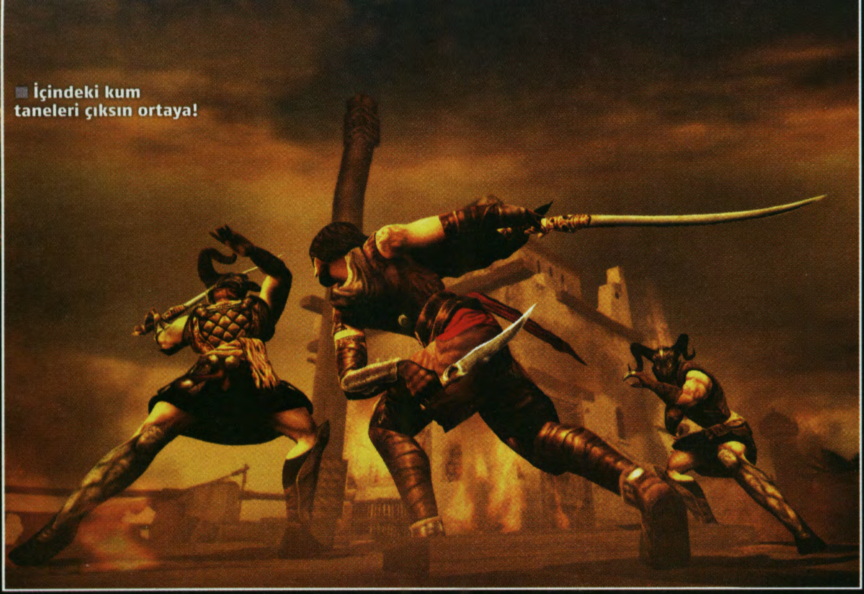




Kong'un hareketleri ekrana başarıyla yansıtılmış.




PlayStation®2
RESMİ DERGİSİ-TR
ÖZEL
İNCELEME!



İçindeki kum taneleri çıksın ortaya!



Düşmanlarınız eskisinden daha fazla sese duyarlılar.



Atlamak ya da atlamamak; işte bütün mesele bu.

bronz PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



DETAYLAR

- DAĞITIM UBISOFT
- YAPIM UBISOFT
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA

Kişilik bozuklukları çoğu insanın hayatını zorlaştırırken, Ubisoft'un işine yaramış. Prens'in yaşadığı ruhsal sorunları hep beraber aşacağız.

İyi, kötü ve çirkin...

"Gri, soğuk ve her karesi tehlikeyle çevrili bir saray... Etrafta sürekli beni yok etmeye çalışan tuzaklar, gardiyanlar ve zaman; zaman bile benim varlığımı istemiyor ve en hızlı haliyle geriye doğru işliyor. Belki son 25 dakikam, ama umudum ve aşkım hala ısıtacak, içimi kıpırdatacak kadar güçlü, hissediyorum, çok yaklaştım... Bir anda karşımda, vücudumun her boyutuna denk bir ayna buluyorum. Kırılacak ya da şiddete dayalı başka bir yolla aşılacak gibi durmuyor üstelik. Aynaya yaklaşıyorum ve yansımamın gözlerinin içine bakıyorum. Daha farklı gülüyor o gözler, daha farklı anlatıyor beynindekileri ve benim beynimdekileri. Çok daha farklı bir şekilde korkuyorum, yok olmaktan değil, var olmaktan korkuyorum bu sefer. Ya aynadaki "ben" ile anlaşamazsam, ona derdimi anlatamazsam... Yaşadığım süre boyunca "onunla" nefes almak istemiyorum. Sevdiğime dokunurken onun da dokunduğunu, kılıcımla ve alın terimle kazandığım zaferlerden onun da kendine pay çıkarmasını ve en önemlisi atacağım adımlara karar verirken onun da benim kadar söz sahibi olmasını düşünmek bile istemiyorum. Ama ya başka çare yoksa? Ya ben bu engeli sadece ve sadece onu özgürlüğüne kavuşturarak aşabileceksem? "Hadi!" der gibi pişkin pişkin göz kırpıyor şimdiden. "O", benden daha iyi biliyor başka çaremin olmadığını. Dudaklarından da okuyabiliyorum: "Hadi, yap şunu!" Uzaklaşıyorum aynadan, onun suratına bakmadan uzaklaşıyorum, yavaş yavaş. Duruyorum ve son bir kez bunun bir kabus olmasını umarak aynaya bakıyorum. Hala orada, hala benden daha güçlü, hala beni kullanmaya aç; hala başka bir seçeneğim yok. Tüm gücümü topluyorum ve aynaya doğru hızla koşmaya başlıyorum... Gözlerimi bir defa olsun açmadan... `İşte bu an, benim tek başıma nefes aldığım son an.` diyerek hiç koşmadığım kadar hızlı koşuyorum, ve..."

ÖZGÜRLÜĞÜN EN TUTSAK HALİ

O aynalı bölümü hepimiz hatırlarız. Prens aynaya doğru koşar ve aynanın içinden geçer, yansıması da ters yönden aynanın içinden çıkarak kayıplara karışır. Biz, "Nereye gitti şimdi bu?" diye meraklanırken; aslında "o" hiçbir yere gitmemiş, Prens'in ruhunu esir almıştır.

Prince of Persia: The Two Thrones; Prens'in çift karakterine, içindeki karanlık ve aydınlık tarafa odaklanıyor, ama bu kişilik bozukluğunu (!) ilginç bir hikaye ile sunuyor. Bu hikayeye göre; Island of Time'da, yani Zaman Adası'nda Kaileena ile beraber her şeyi alt üst eden Prens, Babylon'a geri döner. Ama Babylon kuşatılmış, yerle bir olmuştur. Bunun üstüne bir de Kaileena kaçırılınca Prens bir kez daha maceraya atılır ve bulduğu hançerle (hançeri bulduğunda, "Neden her macerama uyduruk bir silahla

DR. JACKYL VE MR. HYDE

Prens, Dr. Jackyl'ın iksirinden içmiş olabilir mi?



Bazen öyle şeyler yaparız, öyle şeyler söyleriz ki, beş dakika sonra düşündüğümüzde "Bunu ben nasıl yaptım/söyledim?" diyerek kendimize inanamayız. Halbuki kimseyi kırmak ya da üzmek istememişizdir, ve hiçbir şeyin farkında değilizdir. Sadece içimizdeki kötü taraf o an baskınlığını artırmış, asıl kişiliğimizin önüne geçmiştir kısa süreliğine. Bu sürenin uzunluğu arttıkça, tehlike de artıyor demektir. Bu resim işin en uç noktası, yani Prens'in içindeki kötülüğe tamamen teslim olduğu an. Resimdeki gözlerinden anlaşıldığı gibi, kötülüğün derdi başka. Bu Prens ne halkını kurtarmakla uğraşmak istiyor, ne de sevdiklerini korumakla... Onun tek amacı önüne çıkan herkesi öldürmek. Nasıl Dr. Jackyl, kendi yarattığı Mr. Hyde'a yenik düşüyorsa, Prens de içindeki canavara yenik düşüyor. Peki Dr. Jackyl gibi bu illetten kurtulabiliyor mu? Oynayın ve görün!

ADIM ADIM CİNAYET

Osmanlı Tokadı bazen işe yaramayabiliyor.

Arkadan vurmak, her ne kadar delikanlılığa sığmayan bir şey olsa da, "Speed Kill" hareketinde tek yaptığımız bu. Düşman belirli bir uzaklıktan tespit ediliyor ve ekran yanıp sönmeye başladığında Üçgen tuşuyla saldırılıyor. Tam o anda sabırlı olmak gerek ki, yavaş çekimde doğru zamanda Kare tuşuna basarak ilk hamleyi, daha sonra da yine doğru zamanlamayla ikinci hamleyi yapabilelim.

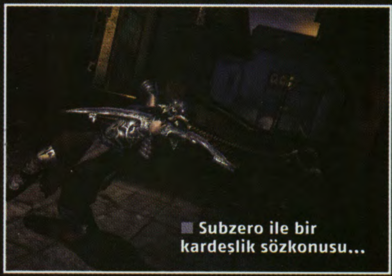




Kötü mötü, ama çok karizmatik.



DVDleri
Indiana Jo
oynamıyor



Subzero ile bir kardeşlik sözkonusu...



başlamak zorundayım?" diyerek söylenir) savaşmaya başlar.

Açıkçası oyunun ilk yarım saatinde; "Nasıl bir oyun bu kadar niteliksiz ve sıkıcı olur?" diye kendi başımı yedim, çünkü serinin diğer oyunlarıyla kıyasladığımda görebildiğim tek fark birkaç yeni dövüş ve akrobasi hareketiydi; mekanlar, Prens'in diğer hareketleri, tekrar eden karakterler ve oyunun klasik -kız kaçırılıyor, kurtarsana be adam- seyri vasıfsız ve sıkıcıydı. "Speed Kill", yani "Hızlı Öldürme" adı verilen ani ve gizli atak tekniği, yeni eklenen hareketlerden biri mesela. Düşmanın arkasından ya da üzerinden bir anda saldırıp, tamamen etkisiz hale gelmesini sağlayabiliyorsunuz. Ancak düşmana göstere göstere yapılsa da düşmanın bu hareketin farkına varamaması yeniliğin değerini düşürüyor (gibi görünüyordu ilk bölümde). İlk yarım "hayal kırıklığı" saatinden sonra giren video ile yavaş yavaş kanım kaynamaya başladı; Kaileena, Braveheart filminden alınmış gibi duran bir sahneyle katledildi ve kum taneleri yeniden "Piiirenss biiizi yakalayamaz kiii!" edasıyla etrafa saçıldı. Ardından, saçılan kum tanelerinin bir kısmı Prens'in koluna saplanarak olası bir mutasyonun sinyallerini verdi. Videodan sonra oyunun gidişatı birdenbire değişti, ben de ağır ağır morarmaya başladım.

BEYNİMDEKİ DÜŞMAN

Çok daha karanlık ortamlara geçip, bu ortamlara uygun çeşitli düşmanlarla kısa bir süre savaştıktan sonra, sonunda Prens'in içindeki "o" kontrolü ele geçirmeye başladı ve Prens bir anda karanlığa gömüldü. Diğer Prens'in hem dövüş tekniği hem de kullandığı silahlar farklı, ama dönüşümün ilk aşamasında kendisi Aydınlık Prens kadar güçlü değil; bu nedenle eğer kısa süre içinde birkaç yaratık öldürmezse ya da objeleri kırarak içlerindeki kum tanelerini toplamazsa zayıf bünyesi dayanmıyor ve can veriyor. Etrafınız kalabalık bir grup yaratık ile çevrili ise Karanlık Prens'in kendisine özgü silahı olan uzun zinciri, Kare tuşunda basılı tutarak sürekli çevirmenizi öneririm, böylelikle yaratıkların içindeki kum tanelerini daha kolay çekebilir, güçsüz Prens'in ömrünü uzatabilirsiniz (kum taneleri diğer oyunlardan hatırlayacağınız üzere zamanı geriye almak için de kullanılabiliyor).



Aydınlık Prens, içindeki diğer Prens'e karşı amansız bir mücadele verse de, zaman ilerledikçe kontrolü iyiden iyiye kaybediyor. Aydınlık ve Karanlık Taraf arasındaki gel-gitleri biz yönetemiyoruz, ancak bu o kadar da üzücü bir durum değil; çünkü gel-gitlerin hikayenin gidişatına, daha doğrusu Prens'in ruh halinin değişimine göre yaşanması etkileyici bir şekilde

AYDINLIK PRENS, İÇİNDEKİ DİĞER PRENS'E KARŞI AMANSIZ BİR MÜCADELE VERSE DE, ZAMAN İLERLEDİKÇE KONTROLÜ İYİDEN İYİYE KAYBEDİYOR

kurgulanmış. Ne zaman ne olacağını gerçekten tam olarak kestiremiyorsunuz ve Prens'in yaşadığı bu belirsizlikten oluşan gerginliği siz de onun kadar yaşıyorsunuz. Bu kurgu müzikle de desteklenince (oyunun müziklerini ünlü grup Tea Party yapmış), oyun sizi sünger gibi emiyor.

Tüm bu olumlu özelliklere ek olarak, düşmanlar, yazının başında umarsızca eleştirdiğim "Speed Kill" hareketine blok koyabiliyor ya da hareket esnasında sizi çok kısa bir sürede farkedip sizden önce saldırabiliyor. Bu da bana ders oluyor; çünkü başta yazdıklarımın aksine "Speed Kill" oyuna eklenen en değerli yeniliklerden. Konu düşmanlardan açılmışken, bölüm sonu yaratıklarına değinmeden geçemeyeceğim; The Two Thrones, boss konusunu biraz abartmış. Mesela ilk boss o kadar büyüktü ki, 73 ekran televizyonuma sığmadı. Umarım sizinkine sığar. Ama korkmayın, oyundaki büyük canavarlar güce değil de, taktiğe dayalı bir dövüş tekniği ile kolayca aşılabiliyor. Cüssesi o kadar büyük olanın aklı kısa olur; haliyle bu yaratıkları alt etmek hiç de zor olmamalı (Shadow of the Colossus oynayanlar bilir).

KEŞKE AYNADA KALABILSEYDİN...

Warrior Within'deki gereksiz yeniliklerden (bulmacaların azaltılıp, tekrar eden dövüşlerin artırılması) sonra The Two Thrones'taki yeniliklerin yerinde olduğunu söyleyebiliriz. Tabii ki bu oyunda da sinir bozucu şeyler yok değil. Mesela beni en çok delirten şey oyunun yükseklik anlayışı oldu. Prens, yaklaşık altı metreden düştüğünde hiç zarar görmezken, yedi metreden düştüğünde tüm enerjisini kaybederek ölüyor. Haliyle Prens'in nereden düştüğünde öleceğini kestirmek mümkün değil; hiç düşmemesi en iyisi. Bir de bulmacalar bazı noktalarda fazla tekrar ediyor. Şöyle ki, sadece bir ekran içerisinde üç dört adet gizli basamağı bulmak, bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Ama her şeye rağmen, The Two Thrones, Warrior Within'in yarattığı hayal kırıklığını hiç zorlanmadan tamir ediyor; hatta içerdiği yeniliklerle The Sands of Time'ın kalbimizdeki tahtına ortak oluyor.

"Seninle yaşamakta çok zorlanıyorum, şu an bile hangimiz konuşuyor, emin olamıyorum. Ben yolumu bulmuşken, peşimden gelip önümü kesmenden nefret ediyorum. Hep haklı olmandan da... Seni ben serbest bıraktım ve sen bana borçlusun, ama borç ödeyen her zaman benim. Hayatıma müdahele ederek her gün, her dakika bana ait olmayan bir borcu zorla ödetiyorsun. Keşke aynada kalabilseydin..."

Elif Akça



PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	09	Karakter ve mekan tasarımları başarılı.
Ses	07	Müzikler oyuna ruh katıyor.
Oynanış	09	Hemen hemen hiç sorun yok.
Ömür	08	Oyun süresi orta karar.

***The Two Throns, Prince of Persia* müptelalarını tatmin edecek, yeni başlayanları da müptela edecek kadar kaliteli.**

8/10



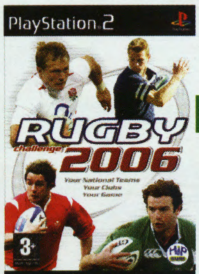

Hey! Topu elle tuttu! Penaltı!






Şut sistemi iyi işliyor.





RUGBY CHALLENGE

Elle futbol oynanır mı hiç?

DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT
YAPIM SWORDFISH STUDIOS
OYUNCU SAYISI 1-4
WEB SİTESİ WWW.RUGBY-CHALLENGE.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK

Rugby demeyin bana! Hala içimde ukdedir! O ne heyecandır, o ne stres atmadır! Hiç oynama şansı bulamadım, bulsam da; vücudum nedeniyle sahada ezilebilir ve altı ya da yedi sayı boyunca sizden ayrı kalabilirim. Ama elimde gamepad'le sanal ve canı acımayan karakterleri kontrol edeceksem, sorun yok.

Oyunumuz rugby severleri (kaldı ki bu tür Türkiye'de fazla yaşamaz) sevindirecek, çünkü hem lisanlı, hem de ülke ve takım sayısı açısından oldukça tatmin edici. Oynanış, normal ile zor arasında bir yerde; attığınız pasın (R1/L1) 30 oyuncu arasından yerini bulması zor olduğundan biraz pratik yapmanız gerekiyor. Tabii ki sayı yapmak da yine bu yüzden, yani fazla oyuncu sayısı nedeniyle kolay değil.

Career modu ise zor ve heyecanlı; oyuncuların sakatlıklarını, hava koşullarına göre değişen kondisyonlarını ve performanslarını (kötü hava şartlarında oyuncularınızın tepkileri ağırlaşıyor) takip ederken... Rugby Challenge'ı sevebilirsiniz.

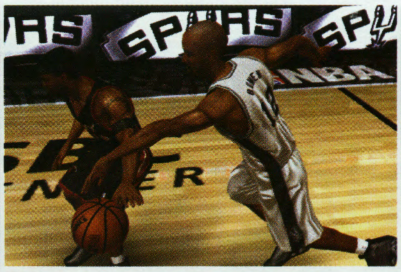
Rugby Challenge'ın alternatifi yok. Rugby, Türkiye için biraz yabancı olsa da mutlaka bu spor dalı ile ilgilenenleriniz vardır. Ayrıca multiplayer modu da eğlenceli ve denemeye değer. **Volkan Turan**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	07	Animasyonlar gerçekçi, kaplamalarsa
Ses	06	belirsiz. Spiker dışında her şey iyi.
Oynanış	07	Basit, ama zaman gerekiyor.
Ömür	07	Kariyer modu sayesinde, uzun.

Rugby Challenge özel bir oyun. Sade oynanışı ve gerçekçi yapay zekası ile en azından denenmeyi hak ediyor. **7/10**









Tüm takımlar ve sahalar yine lisanslı. EA'in en büyük avantajı da bu zaten.

Topu kaptırmamak için iyi saklamanız gerekiyor.

BA LIVE 06

ıız basketbolcuların heyecanlarını paylaşmak için...

A; Madden NFL, Cricket ve FIFA serisinden sonra NBA serisini de devam ettiriyor. Ancak bu defa yeni NBA, bir devam oyunundan çok bir eklentiye benziyor. çarpan ilk yenilik Superstar Controls; NBA rını izlerken "Yuh, bir insan nasıl o kadar abilir?! Kesin hile var!" ya da "O kadar alsam ben de atardım, ne var yani?!" gibi ılar yapmamıza neden olan basketbolcular . İşte Superstar Controls özelliği, bu tbolcularla oynarken fantastik hareketler bilmemizi sağlıyor (L1 tuşuyla). Bu özel cular (Kobe, Korver, Kidd, Shaq vs) farklı eteneklere sahipler; biri neredeyse yüzde yakın isabet oranıyla üçlük atabilirken, akıl almaz bloklarıyla top geçirmiyor. Bu etler gerçekçi değil elbette, ama eğlenceli. oyuncuların özel yeteneklerini değiştirme imkanına da sahipsiniz. Örneğin Kobe'un özel yeteneğini "fake" olarak belirleyebilir ve seyircileri (2D olsalar da onları seviyoruz) coşturabilirsiniz. Oyunun geri kalanı ise... Bildiğimiz NBA; yazının başında da belirttiğim gibi, NBA 05'ten hemen hemen hiçbir farkı yok. **Volkan Turan**

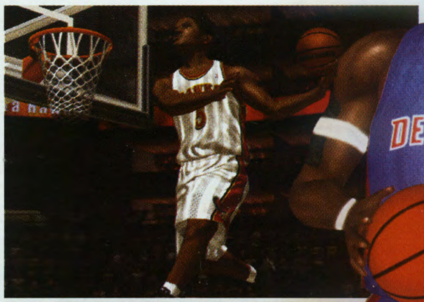
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	07	Atmosfer güçlü, ama grafikler sıradan.
Ses	08	Spiker dışında iyi.
Oynanış	07	Eğlenceli, ancak hareket sayısı az.
Ömür	06	Sadece Dynasty modu...

NBA Live 06 eğlenceli bir devam oyunu. Ancak çok fazla yenilik içermemesi nedeniyle yalnızca NBA Live fanatiklerine hitap ediyor. **7/10**



DETAYLAR

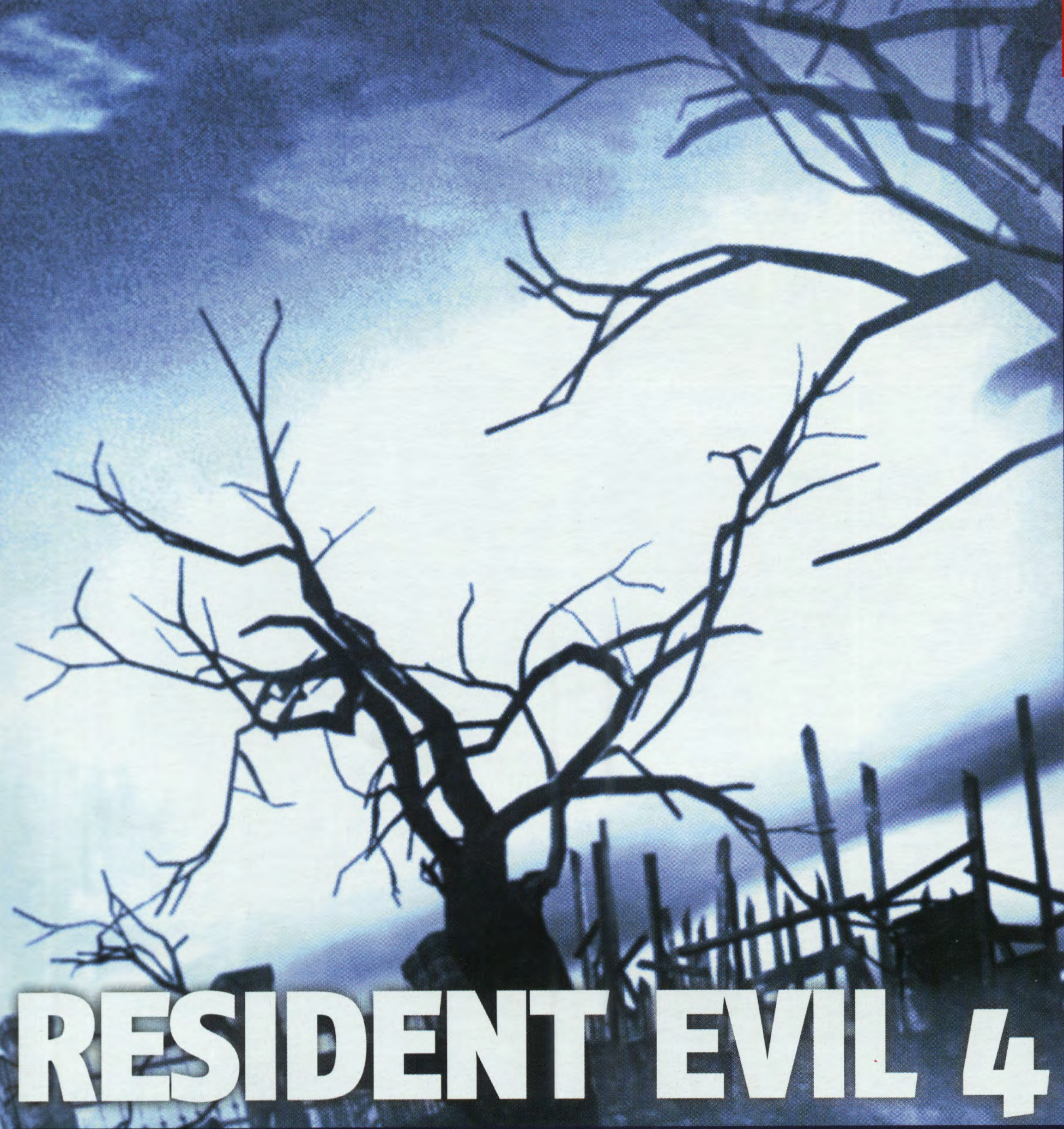
DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM EA CANADA
OYUNCU SAYISI 1-2
WEB SİTESİ WWW.EA-SPORTS.COM/NBALIVE06
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR











KAPIDAKİ DÜŞMAN
Bu kez sadece zombi yok!



Saddler, yaratığa dönüştüğünde çok tehlikeli oluyor, ama doğru tuş kombinasyonları ve variller kurtarır.



Bu resimde gördüğümüz sivrisinek görünümlü keneye fazla yaklaşmayın; bırakın gözden uzak olsun.



Zombi mi, yoksa King Kong mu?

altın
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

RESIDENT EVIL 4

PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM CAPCOM
YAPIM CAPCOM
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.CAPCOM-EUROPE.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
Capcom, RE4 ile korku oyunlarının üstadı olduğunu bir kez daha kanıtlıyor. PS2'nin gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri.

Yaşayan bir ölü olmaktansa, katil olmayı tercih ederim.

Geçen gün oturdum, Internet üzerinde "sanat" ile ilgili bir araştırma yaptım. Bunun sonucunda, bu kelimenin anlamının biraz dar bir çerçeveye sığdırılmaya çalışıldığını düşünmeye başladım. Örneğin, lisede "Kopya çekmek bir sanattır" diye ağzımıza sakız olmuş bir cümle vardı. Tabii ki o zamanlar çocuktuk; işimize gelmeyen durumlarda, yaptığımız her şeye bir kılıf uydurmaya çalışırdık (gerçi durum bu yaşımızda da pek farklı değil). Kopya çekmenin uzaktan yakından sanatla alakası olmadığı kesin, peki ya oyun yapımının? Yaratıcılık, görsellik, kurgu, müzik... Birçok sanat dalını bünyesinde toplamış olan sinema sektöründe olduğu gibi oyun yapımında da tüm bu yapı taşları kullanılmakta. Öyleyse her oyun bir sanat eseri; bunun aksini iddia eden olmamalı. Ancak böyle iddialı bir şekilde konuşmak için bu iddiaya yakışır, yaratıcılığın ve görselliğin ön planda olduğu, alt yapısı güçlü oyunları örnek vermek gerekir. Alın size örnek; Resident Evil 4, oyun yapımının önemli bir sanat dalı olduğunu en iyi şekilde ispat eden oyunlardan biri.

KOMŞUDA PİŞER...

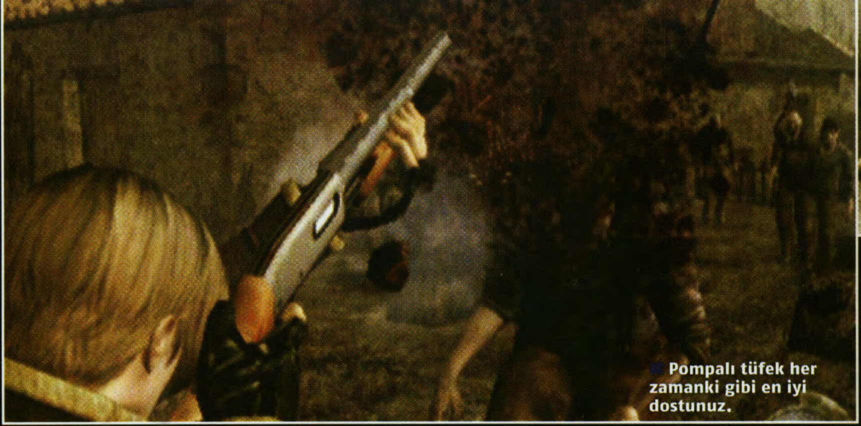
RE4'ün, ilk olarak GameCube platformuna çıkacağı duyurulduğunda hiç endişelenmemiştim. Ama oyunun yapımcısı Shinji Mikami "Oyunu başka platforma çıkarırsak kafamı kesin" deyince başımdan aşağı kaynar sular döküldü! Biz Resi delileri, RE3'ten sonra devam oyununu oynayamayacak mıydık? Ya elimizdeki, Sega Dreamcast'ten çevrilen Code: Veronica ile yıllarca oyalanacak ya da RE'nin FPS hali ile kahrolacaktık... Bu kaygım oyunun GC'ye çıktığı gün yerini kıskançlığa bıraktı. Oyun, gerilim türünde tam anlamıyla bir devrimdi ve ben oyunu oynayamıyordum... Ama tüm bu acılar geride kaldı. RE4, Shinji Mikami'ye "Hadi, kes kafanı!" dercesine PS2'ye çıktı ve ben de gerilime, şiddete ve vahşete doydum. Kalp hastası olanların, biraz soluklandıktan sonra yazıya devam etmelerini öneriyorum (bkz. Abartma Sanatı).

Leon Kennedy, hatırlarsanız RE2'de, sıradan bir hayata sahip sıradan bir polis memuru olarak Raccoon City Polis Teşkilatı'na katılmış ve bu monoton yaşamı şehirde hızla yayılıp halkı zombiye çeviren bir virüs ile heyecan kazanmıştı. Leon, RE4'e kadar zombilere karşı savaştı durdu. Raccoon City bir patlama sonucu yerle bir olunca, ortada ne Umbrella Inc., ne virüs ne de zombi kaldı. Altı yıl sonra Leon "Artık huzura kavuştum." diye mutlu mesut yaşarken, Amerika başkanının kızı Ashley Graham, kaçırılır. Kızı kurtarmak da tabii ki Leon'a düşer. Leon zanlıların bulunduğu İspanya kasabasına ulaştığında etrafta garip köylülerden başka kimseyi göremez.

RE4'te artık yarım saatte sürünen, salak zombiler yok, çünkü bu köylüler "Las Plagas" adında yeni bir virüs nedeniyle çok daha zeki ve hızlı yaratıklara dönüşmüşler. Koşabiliyor, kafanıza balta saplayabiliyor, hatta üzerinize dinamit bile atabiliyorlar. Bu yüzden daha önceki oyunlarda yaptığımız gibi kurşunlarımızı bosslara saklayamıyoruz.

ZEKİ, ÇEVİK VE AHLAKLI ZOMBİ

Capcom, düşmanların yapay zekalarını geliştirdiği için oynanışı da neredeyse tümüyle değiştirmiş (belki de tam tersi). Serinin eski oyunlarında olduğu gibi tek tuşa basıp nişan alma moduna geçiyoruz ama artık bu modda "omuz üstü" kamerası kullanılıyor. Metal Gear Solid oynamışsanız, bu sisteme kolayca alışacaksınızdır. Silahınızdan çıkan lazer ile nereye nişan aldığınızı görüyor ve düşmanınızı istediğiniz yerinden vurabiliyorsunuz. Eminim ki genelde düşmanlarınızı kafadan vurmaya çalışacaksınız, çünkü eski RE oyunlarında zombilerin en hassas noktaları kafalarıydı, ama RE4'te bu taktik her zaman işe yaramıyor. Köylüler (bunlar efendi olmayan cinsten) kafalarına nişan aldığınızı fark edip, elleriyle kafalarını kapatabiliyor ya da kafalarını ibiş gibi sallayıp, sinsice yanınıza sokulabiliyorlar. Siz de bu saklanan, koşuşturan ya da kafanıza dinamit atmak üzere olan bu kendini bilmezlerin kafalarından vurmak yerine ayaklarından, ellerinden veya ellerinde tuttukları



Pompalı tüfek her zamanki gibi en iyi dostunuz.



DEĞİŞİM BÖYLE OLUR!

Resident Evil 4 tam bir devrim...



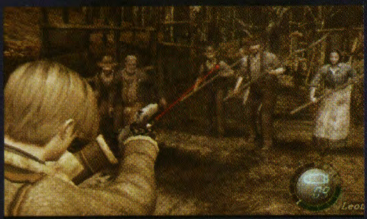
Sandık dönemi geride kaldı. Bu geniş inventory ekranında, aldığınız eşyaları kare kare dizmeye çalışıyorsunuz. Bu arada Leon'un asıl kostümü bu değil; oyunu bitirince bu mafya kostümüne ulaşabiliyorsunuz.



Her silahınıza para karşılığında ek parça takabiliyorsunuz. Mesela aldığınız bir tüfeğe dürbün takarsanız bir sniper tüfeğine sahip oluyorsunuz.



Yerleşim yerlerine artık illa kapıdan girmek zorunda değilsiniz. Pencerelerden de içeri girebiliyorsunuz. Eğer köylüler kapıda barikat kurmuşlarsa, çatından atlayarak da kaçabilirsiniz. Sadece Kare'ye basmanız yeterli.



MGS tarzı nişan alma sistemi, RE4'e çok yakışmış. Lazer yardımıyla düşmanın istediğiniz yerine nişan alabilirsiniz. Ellerindeki silahlara bile...

dinamitlerden (süper bir sahne) vurup saf dışı bırakabiliyorsunuz. Ancak maalesef nişan sistemi kolay değil ve nişan almada usta olmak uzun zaman istiyor. Usta olduktan sonra kafanıza fırlatılan baltaları dahi vurabilirsiniz.

Nişan almanın dışında yakın dövüş ile de yaratıkları alt edebiliyorsunuz. Yakın dövüş sisteminde iki ana hareket bulunuyor: Bıçak ile dövüşme ve döner tekme. Döner tekme atmadan önce düşmanı bıçağınızla biraz sersemletirseniz daha etkili sonuç alabilirsiniz. Baktınız ki öldüremiyorsunuz, kaçmaktan başka şansınız yok.

Öldürdüğünüz yaratıkların üzerilerinden para, kurşun, sağlık paketi gibi eşyalar çıkıyor. Para oyunda çok önemli, çünkü RE4'te güçlü ve etkili silahları artık çevreden toplayamıyorsunuz; iyi bir silah istiyorsanız para biriktirip silah satıcısından almanız gerek. Silah sayısı eskisi gibi az değil. Ana silahlar olarak önceden olduğu gibi; Handgun, Shotgun, Rifle, Magnum, TMF, Mine Thrower, Rocket Launcher, Chicago Typewriter, ama bunlar da aralarında alt gruplara ayrılıyor ve toplam silah sayısı 20'ye yaklaşıyor. Silahların kurşun alma kapasitesi, verdiği hasarı, hızı vb. özelliklerini de para karşılığı yükseltebiliyoruz. Gün gelecek, öldürdüğünüz yaratıklardan edindiğiniz para size yetmeyecek; işte o zaman etrafta gizlenmiş hazineler işinizi fazlasıyla görüyor. Hazineleri bulmanın en kolay yol satıcıdan bir define haritası almak olsa da, yardım almadan onlara ulaşmanın keyfi bambaşka. Sağ joystick ile kamerayı kontrol ederek etrafı didik didik aramanız yeterli. Ancak eğer "Hazine mazine ile uğraşmak istemiyorum!" diyorsanız oyunu normal zorluk seviyesinde oynayın, çünkü bu seviyede cesetlerden ve kutulardan kıt kanaat geçinebilir, yeterince tutumlu olursanız oyunun sonlarına doğru güçlü silahlardan birine sahip bile olabilirsiniz.

KORKUNUZLA YÜZLEŞİN

Oyundaki yüksek aksiyon oranı, korku ve gerilim arayan RE hayranlarını "Yoksa RE bir aksiyon oyunu mu oldu?" diye endişelendirmesin. RE4, size heyecandan ve telaştan gamepad'i yere düşürtecek kadar korkunç bir oyun. Oyunda sinematiklerde bile soluklanamıyorsunuz, çünkü sinematikler hem iyi bir korku filmi kadar ürkütücü hem de hiç beklemediğiniz bir anda bitip sizi izlediğiniz tehlikelerle baş başa bırakabiliyor. Ayrıca köylülerin yani düşmanlarınızın tasarımları da kabuslarınızda yer edecek kadar kaliteli. Bir de bu yaratıklar toplu halde etrafınızı sarınca ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Böyle bir durumda ekranda sallanan joystickler gözüküyor: Hemen iki joystick'i de sallamaya başlıyorsunuz (kendinizi fazla kaptırsanız joystickleri kırabiliyorsunuz). Konu da iniş ve çıkışlarıyla, oyundaki diğer öğeler gibi gerilimin seviyesini yüksek tutuyor. Bir yandan "Bu sefer hangi eski dostumu göreceğim?" diye oyunu oynamaya can atarken, diğer yandan "Şu dev gibi Goblin'den sonra neyle karşılaşacağım acaba?" diye tedirgin bir şekilde yeni mekanlara giriyorsunuz. Anlayacağınız Capcom aksiyon ve korku seviyesini çok iyi dengelemiş.

Yazının başında belirttiğim gibi, RE4 ilk olarak GC'ye çıktı ve oradan PS2'ye uyarlandı. Korktuğumuz başımıza gelmedi; oyun asla GC versiyonunu aratmıyor ve daha da iyisi oyunun PS2 versiyonu birçok ekstra özellik içeriyor. Bu özelliklerden Progressive Scan ve Geniş Ekran özelliği ilk olarak göze çarpıyor. Ayrıca GC versiyonundaki Mercenaries ve Assignment Ada bölümlerine ek olarak Separate Ways adında, Ada'yı kontrol edebildiğimiz toplu beş bölüm daha bulunmakta. Tıpkı Fahrenheit'ta olduğu gibi, Leon ile oynarken cevabını bulamadığımız soruların yanıtını Ada'yı yönetirken bulabiliyoruz. Ada'yı yönetmenin başka bir avantajı bu karakterin kullandığı Grappling Gun ve Crossbow (ok) ismindeki silahlar; çünkü bu silahlar hem düşmanları uzak mesafeden avlamamızı hem de yolumuzu bulmamızı kolaylaştıran özelliklere sahip. Yine PS2 versiyonuna özel ekstralardan Ada's Report dosyası; oyun içerisinde merak ettiğimiz, anlayamadığımız veya yaşadığımız gerilim nedeniyle kaçırdığımız noktaları açıklıyor. Bunların dışında, oyun içerisinde zamanla kullanıma açılan özel kostümler ve silahlar var. Dikkatimizi ilk çeken PRL 412 adlı silah oldu. Plagas Removal Laser, köylüler üzerindeki tüm parazitleri öldürüyor ve onları savunmasız, güçsüz insan(cık)lar haline getiriyor; mutlaka denemelisiniz.

KORKUNUN SESİ

Şu ana kadar hiçbir RE oyununun grafikleri kötü olmadı, RE4'te de durum farklı değil. Bütün obje ve karakterler detaylı bir şekilde tasarlanmış. Capcom'un sinematikleri zaten artık bizi şaşırtmıyor; hepsi kaliteli bir sinema filminden alınmış gibi. Oyunda grafikler gibi sesler de çok başarılı. Bir korku oyunundaki efekt ve müziklerin nasıl olması gerektiğini bilmek istiyorsanız, RE4 oynamanız yeterli olacaktır. Özetlemek gerekirse, harika grafikleriyle, yeni kontrol sistemiyle, daha zeki düşmanlarıyla, fantastik silahlarıyla ve gerilim dolu sahneleriyle RE4 sizi koltuğunuza yapıştıracak ve uzun süre de kalkmanıza izin vermeyecek. Başa dönersek, işte bu kalitedeki oyunlar sanat eseri değildir de nedir? Sorarım size! **Volkan Turan**





Zombiler gibi köylüler de yakın mesafede daha tehlikeliler.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	09	Detaylı ve kaliteli...
Ses	10	Gerilimi artıran müzikler ve efektler...
Oynanış	09	Devrim niteliğinde, ancak çok zor.
Ömür	10	RE5 çıkıncaya kadar...

Odadan odaya geçişte kapı yüklemeleri yok, yavaş ve hantal kontroller yok, keklik gibi avlanan zombiler yok... **10/10**

PlayStation 2

SSX ON TOUR

bronz
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

Daha yükseklerden atlamalı, daha çok puan almalı... Ay ay düştüm!

3+ EA BIG

DETAYLAR

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM EA SPORTS BIG
OYUNCU SAYISI 1-2
WEB SİTESİ ELECTRONICARTS.CO.UK
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
SSX serisinin dördüncü oyunu ve bu sefer işin içinde snowboard'un yanında kayak da var.

Bir oyunun incelemesinde "Evrenin en eğlenceli oyunu THPS'den sonra SSX'tir." demiştim. Hala da öyle düşünüyorum, fakat bir şımarıklıktır almış bu oyunları. İkisi birden garip bir şekilde düşüşe geçtiler. THAW'ya BMX eklendi; SSX'e de kayak... Eh, bu açıdan bakınca sorun yok da, neden bu devam oyunları birer eklenti olarak kalıyor? Ne kadar gizemli değil mi... Şimdi hep beraber bu sorulara cevap arayacağız (güzel bir detektiflik oyunu gelse de oynasak, böyle olmuyor).

HEMEN KAR YAĞSIN, HEMEN!

Snowboard yapmayı o kadar çok özledim ki, SSX'e artık daha farklı bakıyorum. Kendimi iyice oyuna kaptırdım, sonum iyi değil. Neyse, beni bir köşeye bırakın şimdi, konu ben değilim.

Peki SSX On Tour'da gerçekten bir tura mı katılıyoruz? Dünyanın farklı köşelerindeki kayak pistlerinde boy mu gösteriyoruz? Hayır! Oyun bize büyük bir yalan söylüyor. Tur mur yok. Aynı dağın üzerinde yarışıyoruz, önceki oyunlarda olduğu gibi.

Dikkatimi çeken ilk şey, oyunun bize yardımcı olmaması oldu. Önceden SSX oynamamış olsam, bırakıp giderdim. Ne hareketler anlatılıyor, ne de yarışlarda ne yapmanız gerektiği... Bir anda salıyorlar sizi piste, başlıyorsunuz yarışmaya.

SSX On Tour'un işkencesi bu kadarla kalmıyor; pistleri tanımak için artık bir aktivite gerçekleştirmeniz gerekiyor. Ya kar polisinden kaçıyorsunuz, ya etraftaki objeleri toplamaya çalışıyorsunuz, ya da yere değmeden, boruların, çitlerin üzerinden kaymaya çalışıyorsunuz. Eh, bunlarla uğraşırken pisti pek takip edemiyorsunuz doğal olarak.

İster snowboard kullanalım, ister kayak, artık pistte dolaşan dostlarımız bize sıkıntı yaratacak (bundan sonra incelemeleri şiir olarak yazmayı teklif ediyorum). Önünüze amatör bir kayakçı çıkabilir. Ona çarpacak mısınız? Çarpın ve puanları toplayın! Kaymayı yeni öğreniyorsa o zaman bizden uzak bir yerde çalışsın, değil mi?

Sizden ayrılmadan önce oyuna yeni eklenen kayakçılardan da bahsedeyim. Kayakta tüm hareketler snowboard'dan farklı ve kayakçılar sırtlarını piste vererek geri geri kayabiliyorlar. Bu şekilde de farklı hareketler gerçekleştirebiliyorsunuz. En az snowboard'la kaymak kadar zevkli.

Üstünde uğraşılmamış pistlerini, fazla yenilik içermemesini ve "oyuncu dostu" olmamasını bir yana bırakırsak, SSX hala snowboard (ve artık kayak) oyunlarının kralı. Şu sıralarda biraz bocalıyor, ama EA bir sonraki oyunda mutlaka hatalarını düzeltecektir. Hepimizin istediği de bu zaten. **Tuna Şentuna**



Hareketleri denerken en az bir defa kara gömüleceksiniz.





PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR	KARAR	
Grafik	07	Daha renksiz.
Ses	09	Elektronik parçalar geri dönmüş.
Oynanış	08	Daha zor, ama eskisi kadar eğlenceli.
Ömür	08	Bölümleri defalarca oynayabilirsiniz.

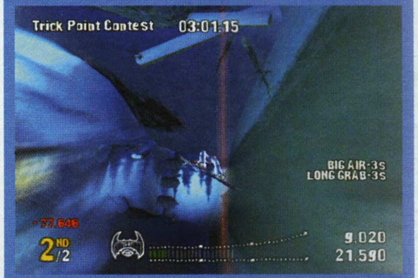
SSX On Tour'un bir klasik olmasını bekliyorduk, ama olmadı. Onun yerine çok iyi bir snowboard/kayak oyununa sahip olduk. **8/10**

GERÇEK UÇUŞ KEYFİ

Oyundaki Hot Dam bölümünde inanılmaz bir yükseklikten atlamanıza izin veriliyor.



Hazırlık aşaması... Heyecanlı olmalısınız, ama sakin olun. Heyecan, bocalamanıza neden olacaktır.



Ben kaptan pilotunuz Tuna Şentuna. Kıfkıfk... Uçuş yüksekliğiniz 1000 metre, kıfk, hava kapalı, panik yok.



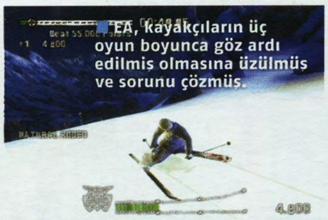
Hala havadasınız. Yere inmek için sabırsızlanıyorsunuz. Ama sabredin! Böyle bir imkanı bir daha bulamayacaksınız!



Artık yerdesiniz. Umarım yukarıdayken yüzlerce hareket yapıp tüm puanları cebe indirmişsinizdir. Geçmiş olsun.



Pistler artık daha renksiz, ama gerçek bir piste daha çok benziyor.

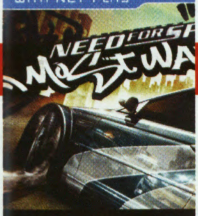

EA, kayakçıların üç oyun boyunca göz ardı edilmiş olmasına üzülmüş ve sorunu çözmüş.



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Kimseden bana fayda yok, bir ben yeterim bana!

PlayStation
WITH NET PLAY



DETAYLAR

- DAĞITIM EA
- YAPIM EA CANADA
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/MOST-WANTED/US
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

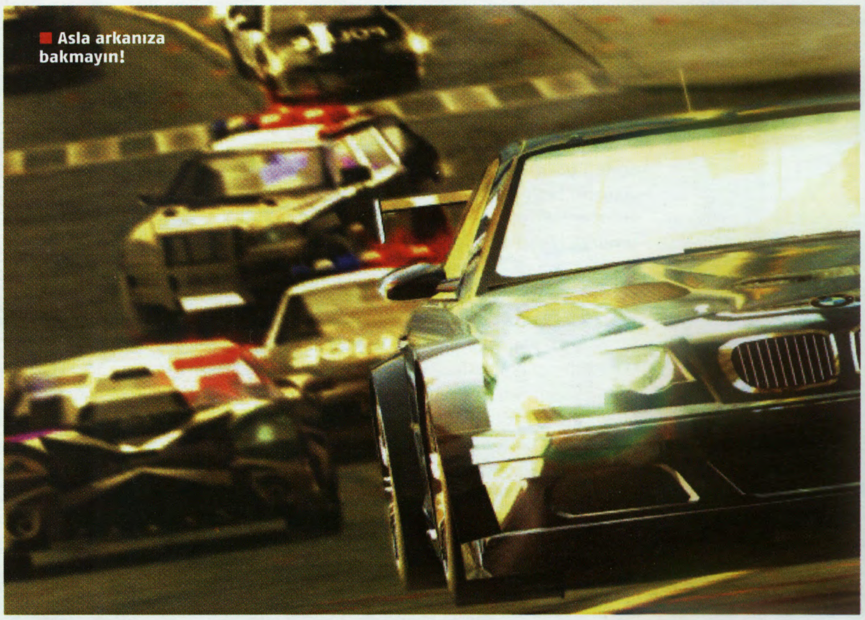
KISACA
Modifiye edilmiş araçlarla polisle kapışmanın yeni adı Most Wanted. Son derece hızlı ve NfS ismine yaraşır bir oyun.

bronz
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

Hız sakıncalıdır. Zira 250km hızla herhangi bir cisme temas ederseniz, ölürsünüz; daha iyi bir şekilde sonuçlanamaz bu. Oyunlarda ise, hız iyidir. Ne kadar hızlıysanız o kadar çok eğlenirsiniz, o kadar çok başınız döner, o kadar kendinizden geçersiniz. Hatta o kadar ki, hemen arabanıza atlayıp bunu gerçek hayatta da yaşamak istersiniz, ama dediğim gibi, sonra ölürsünüz, olmaz.

Tabii ki bazılarınız beni dinlemeyecek; atacaksınız kendinizi sokağa, basacaksınız gaza ve uçtuğunuzu sanacaksınız. Ama böyle yapmayın diye "polis" adında bir şey icat edilmiş. Konuyla ilgili polislerin adı ise trafik polisi ve ülkemizde, diğer ülkelerde, dünyada bolca bulunuyor kendilerinden. Hız yaparsanız, diğer araçları rahatsız ederseniz, toplumun huzurunu bozarsanız hemen yanınızda biterler. Eğer onlara direnirseniz sizle yarışırlar, ama kazanan genelde siz olmazsınız.

Hayat Bilgisi dersimizi burada keserek elimizdeki örneğin benim verdiğim örneklerle çok yakından ilgisi olduğuna dikkatinizi çekmek istiyorum. Underground serisinden şimdilik uzaklaşan EA, araçları modifiye etme özelliğini sabit tutup işin içine pek orijinal olmayan bir senaryo ve bolca da polis ekliyor. Böylece aksiyon tavana vuruyor, heyecan artıyor, sinirler geriliyor ve herkes bu oyunu oynuyor.



Asla arkanıza bakmayın!

BU GÜZEL KIZ DA KİM?

Onun adı Josie Maran ve bir önceki oyundaki Brooke Burke'ten çok daha sevimli olduğu bir gerçek. Razor adındaki adi kişinin aracımıza el koymasına o da çok üzülüyor ve kara listenin başındaki Razor'a ulaşmamızda bize yardımcı oluyor. Tüm hikaye videolarla anlatılıyor ve açıkçası, bu bayağı artistik olmuş. Şahsen çok beğendim, devamını bekliyorum (özellikle de Josie Maran'ı).



"Kara liste nedir?" diye sormanız gerekiyor tam şu anda. Kara liste, ortalığı velveleye veren birçok kendini bilmezin oluşturduğu 15 kişilik bir sıralama. Bu listeyi hazırlayanlar da polisler ve listenin başındakine kısaca "tehlike" diyebiliriz. Bizim amacımız da listenin başına ulaşmak, çünkü arabamızı alan &$#@!! orada. Onu yenersek arabamızı, kız arkadaşımızı ve eski



havamızı da yeniden elde edebiliriz. Listede yükselmek için yapmamız gereken şey belirli sayıda yarışa ve "Milestone" karşılaşmasına katılmak. Eğer Underground serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız,

JOSIE MARAN

Dikkat! RPS2D'den dev hizmet! Josie Maran'ın şifresini açıklıyoruz!

DOKSAN...



...ALTMIŞ...

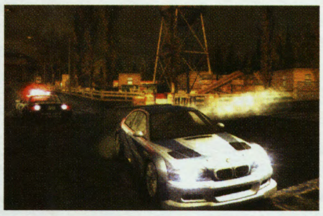


...DOKSAN





■ Heat seviyeniz arttıkça polisler yerlerinde durmaz oluyor ve üstünüze çıkıyorlar.



■ Polislerin yanından saatte 20km ile geçerseniz yolunuza devam etmenize izin veriyorlar.









■ Açıkçası içinde pembe renk bulunan bir arabam olsun istemezdim, gerçekten.

buradaki yarış sistemi size yabancı gelmeyecektir; Sprint, Circuit, Lap Knockout gibi yarışlar geri dönmüş. Buna ek olarak Toolbooth yarışı oyuna eklenmiş mesela. Kısaca, zaman bitmeden bir sonraki kontrol noktasına ulaşmaya çalışıyoruz. Bunun dışında yol üstündeki belirli noktalardan belirli hızlarda geçmemizi gerektiren bir yarış türü daha türemiş. O da güzel ve eğlenceli. Underground'un Drift yarışlarıysa bir süreliğine rafa kaldırılmış.

VERİN O KIZI BANA!

"Her yarış sonunda para kazanıyoruz." diye klişe bir cümle yazacağım, ama durum gerçekten de öyle, ne yapayım? Neyse, bu paraları biriktirip kendimize araba alıyoruz, varolan arabamızı modifiye ediyoruz ya da paramızı kızlara yediriyoruz, akabinde "keriz" diyoruz kendimize (bu şık yersizdir). Paranın yanında Bounty puanları da önemli bir etken, çünkü kara listenin bir sonraki elemanıyla yarışmak için belirli sayıda Bounty puanı kazanmamız gerekiyor. Bu puanlar da ya Milestone karşılaşmalarında ya da Bounty bölümlerinde kazanılabiliyor. Bu bölümleri art arda birçok kez oynayabiliyorsunuz üstelik.

Most Wanted'a özel özelliklerle devam ediyoruz; artık Nitro'muz var! Evet, istediğimiz zaman daha hızlı gidebi... O var mıydı daha önce de? Hmm... O zaman zamanı yavaşlatma özelliğinden bahsedeyim. Neden bir yarış oyununda zamanı yavaşlatmak istersiniz? Amaç hızlı gitmek değil mi? Zamanı yavaşlatıyoruz, çünkü bazen hızlı giderken çok keskin virajları alamıyoruz ya da trafik çok sıkışıyor ve araçların arasından geçmekte zorlanıyoruz. Bu noktada zamanı yavaşlatmak hayli faydalı oluyor. Kapıdan çıkmadan önce şunu da belirteyim: Oyunu ilk açtığımda grafik açısından hayal kırıklığına uğradım, çünkü asfalt ve araç kaplamaları, çevre tasarımları çok özensiz geldi bana. Bunun bir nedeni de oyunun Xbox 360 versiyonunu görmüş olmam olabilir, ama iki-üç saate kalmadı, alıştım olan bitene. Ancak tüm sistemler arasındaki en kötü grafikler maalesef PS2'de...

Most Wanted'ın Underground serisinden daha heyecanlı olduğunu itiraf etmeliyim. Tüm yarış severlere, hız tutkunlarına, PS2 sahiplerine tavsiye ediyor; yanaklarınızdan öpüyor, arabama binip hız yapmak üzere yanınızdan ayrılıyorum (hah, giderken iyi oldu bu).

Tuna Şentuna ■

MOST WANTED'IN UNDERGROUND SERİSİNDEN DAHA HEYECANLI OLDUĞUNU İTİRAF ETMELİYİM

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	06	Vasat.
Ses	09	Güçlü araç sesleri ve müzikler...
Oynanış	08	Yeni hareketler, heyecanlı yarışlar...
Ömür	09	15 saatlik oyun ömrü, tonla yarış...

İşin içine polislerin dahil edilmesi iyi olmuş; High Stakes'i andırıyor. Modifiye olanağı da Underground severleri mutlu ediyor.

8/10

BOUNTY Mİ LAZIM?

Listede yukarı tırmanmaya çalıştıkça "Bounty" puanlarına ihtiyaç duyacaksınız ve bunları kazanmak için de epey uğraşmanız gerekecek. İsterseniz size biraz yardımcı olayım, ne dersiniz?



1. HIZ KESMEYİN
Ne kadar çok hızlı yol alırsanız, ne kadar çok polisi peşinize takarsanız o kadar çok Bounty elde edersiniz. Eğer bu işlemi uzatırsanız Heat barınız katlanarak artacak ve her seferinde daha haşin polis kuvvetleri peşinize takılacak. Onları atlatmayı başarırsanız da... Gelsin puanlar.



2. YAKIP YIKIN
Kamu mallarına zarar vermek polisleri sinirlendirir, bu değişmez bir kuraldır. Siz de gördüğünüz otobüs duraklarını, sokak lambalarını yıkarak onları kızdırabilir ve daha çok Bounty puanı kazanabilirsiniz. Merak etmeyin, arabanıza bir şey olmuyor (ölümsüzsünüz).



3. TUZAK KURUN
Çevrede, polisler tarafından takip edilirken haritada da işaretlenmiş olan bazı noktalar göreceksiniz. Eğer polisi tam arkanıza alır ve bu noktalardan geçerseniz, bir olayı tetiklemiş olacaksınız; bir gaz istasyonunu patlatmak, dev bir tabelayı indirmek peşinizdeki polisi etkisiz hale getirecek, puanların hesabınıza geçmesini sağlayacaktır.



4. BARİKATLARI AŞIN
Sinirlenen polisler eninde sonunda yola barikat kuracaklardır, ama bu sizi durdurmamalı. Gaza basın, hayır, daha fazla basın... Hah, şimdi o barikata bodoslama girin. Hiçbir şey olmayacak.

STAR WARS: BATTLEFRONT II



DETAYLAR

DAĞITIM ACTIVISION
YAPIM PANDEMIC STUDIOS
OYUNCU SAYISI 1-2 (1-24 ONLINE)
WEB SİTESİ WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONTII
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

KISACA
KOTOR'dan sonra dünyadaki en iyi Star Wars oyununun devamı... Yeni bir hikaye modu ve 24 kişiye kadar multiplayer desteği sunuyor.

Droid'lerden kaçarken daha fazla Droid'e çarpmak...

Sanat dünyasında hatrı sayılır bir yere sahip olan Star Wars, aynı zamanda oyun ve bilim dünyasında da çığır açmış bir yapımdır. Bilim adamları işlerini güçlerini bırakıp kendilerini birer Jedi sanarak, ellerinde 20 YTL'lik ışın kılıçları, kafalarında "Keşke Darth Vader kostümüm olsa!" düşüncesiyle, tüm işlerini bırakıp zaman zaman birbirleriyle itişirler, şakalaşırlar. Nano-teknolojiymiş, soğuk füzyonmuş, hemen unutulur. Önemli olan gücü kullanmak, gücü hissetmek ve gerçek bir ışın kılıcı oluşturmak için gereken teknolojiyi yaratmaktır.

Bilim adamlarını bir kenara itelersek, elimizde oyun (bir de sanat, ama o yersiz olacak şimdi) dünyası kalacaktır. İlgi odağımız olan Star Wars'un da bu dünyadaki yeri bambaşkadır. Şöyle ki; SW oyunlarının çoğu çok kötüdür. Filmleri ne kadar iyi olursa olsun, aynı filmle ilgili 10 oyundan sekizine bakmazsınız bile. Bunlardan çok bahsettik zaten, değil mi? Tamam, kesiyorum ve şaheser Battlefront'un şaheser olmayan devam oyunu Battlefront II'ye geçiş yapıyorum. Işın kılıçlarınız hazırsa, başlıyoruz (ışın kılıcıyla ne alakası var şimdi?).



Jawalar küçük ve sevimsiz yaratıklar... Yok edin gitsin!

ÜÇ TUNÇ TAS HAS DROID!

Bir önceki oyunda, tek yaptığımız, bölümümüzü seçip takım halinde savaşmaktı. Görevmiş, kuralmış, hiçbiri önemli değildi. Battlefront II'de ise kapsamlı bir hikaye modu bulunuyor; Rise of the Empire. Her bölümde bir veya birkaç görev alıyoruz. Ve haritada yer alan noktalardan (Command Point) birinde görevimize başlıyoruz. Episode III'ün zaman diliminde geçen hikayeye göre, 501. Clone Trooper Bölüğü'nde görev yapan bir klon askeriyiz. Dolayısıyla seçeceğimiz birim bu bölüğe dahil olmak zorunda. Sıradan bir klon askeri; elinde tabancası, tüfeği ve bombalarıyla savaş alanına atlıyor. Bir üst seviye, Heavy Clone Trooper adındaki birim; tabanca ve roket atar kullanıyor. Clone Sharpshooterlar ise tüfekleriyle düşmanları uzaktan indiriyorlar, fakat PS2'de bu sınıfın işlevsiz olduğunu söyleyebilirim. Hedef almaya çalıştıkça gamepad'in azizliğine uğruyor ve bir türlü hedefi tutturamıyorsunuz. İleride alışıyorsunuz, ama ben yine de "mouse" derim.



Yaratıkları hiçbir şekilde yanınıza yaklaştırmayın; küçük, ama etkili saldırılarla canınıza okuyabiliyorlar.

Görev sırasında seçebileceğiniz sınıflara yenileri eklenmiş. Mesela Commander, elindeki makineli lazerle en güçlü düşmanı bile birkaç saniyede durdurabiliyor. Tabii ki her silah gibi bu silah kısa sürede ısınıyor ve yeniden kullanmak için beklemeniz gerekiyor. Önerim, bu bekleme aşamasında diğer silaha geçmeniz yönünde.

İSTİKBAL GÖKLERDEDİR!

Yer savaşlarının çoğu Battlefront'la aynı, ancak sürpriz havada; X-Wing'imize atlayıp TIE Fighterlarla it dalaşı yapabiliyoruz. Episode II'deki uzay savaşlarını yansıtma adına bu bölümler çok başarılı tasarlanmış, Pandemic Studios benden tam puan aldı.

X-WING'İMİZE ATLAYIP TIE FIGHTERLARLA İT DALAŞI YAPABİLİYORUZ

Uzaydan tekrar yere inelim ve bu sefer Jedilardan bahsedelim; yeni oyunumuzda Jedilara da yer verilmiş. Bir bölüme Jedi olarak başlayamıyoruz, zira böyle bir şey olsaydı oyun Jedi savaşına dönerdi. Biraz önce bahsettiğim sınıflardan bir karakter seçiyoruz ve ardından bir Jedi, gezegene iniş yapıyor. Bu bize bildiriliyor ve hemen Command Post'a koşup karakterimizi Jedi olarak değiştiriyoruz (yani, artık sınıf değiştirmek için ölmenize gerek yok). Jedilar ışın kılıçlarıyla ve lazerleri yansıtma özellikleriyle çok güçlü karakterler. Bazıları metrelerce havaya bile zıplayabiliyor. Fakat elbette ölümsüz değiller. Özellikle bombalara karşı hayli zayıflar. Tek top atışıyla Mace

OLAMAZOLAMAZİNANAMIYORUZ!

Çevirisi: Battlefront II'de mükemmel uzay savaşları bulunuyor.



1. Gemilerimizden birinin içindeyiz. Dilersek bir silahın başına oturup sağa sola ateş edebiliriz, ama hangara gitmek daha iyi bir fikir, çünkü X-Wingler bizi orada bekliyor.



2. Artık uzaydayız ve çok mutluyuz. TIE Fighterları indirmenin zamanıdır. Ya da kruvazörlerin yanlarından geçelim. Onları ziyaret etmeye ne dersiniz peki?



3. Sinsice düşman gemisinin hangarına iniyor ve düşmanla çatışmaya giriyoruz. Onları alt ettikten hemen sonra geminin içerisine sızıp kalkanları ve yaşam destek ünitelerini patlatıyoruz.



4. Dönüşte kendi X-Wing'imizi kullanabilir ya da bir TIE Fighter çalabilir ve şu Star Destroyer'ı havaya uçurabiliriz. Çok sinsiyiz, çok hiniz; aferin bize.

SEÇİN, OYNAYIN

Battlefront II'yle online arenaya adım atmaya mı hazırlanıyorsunuz? O zaman aşağıdaki bölgelerden birini seçin ve savaşa başlayın.

- Uzay – Yavin
- Uzay – Tatooine
- Uzay – Mygeeto
- Uzay – Kashyyyk
- Uzay – Hoth
- Uzay – Felucia
- Coruscant
- Dagobah
- Death Star
- Endor
- Felucia
- Geonosis
- Hoth
- Jabba's Palace
- Kamino
- Kashyyyk
- Mos Eisely
- Mustafar
- Mygeeto
- Naboo
- Polis Massa
- Tantive IV
- Utapau
- Yavin 4

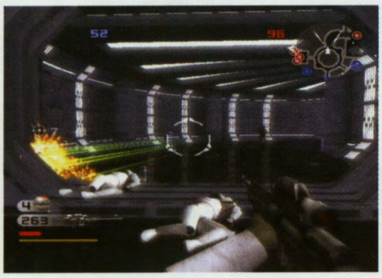


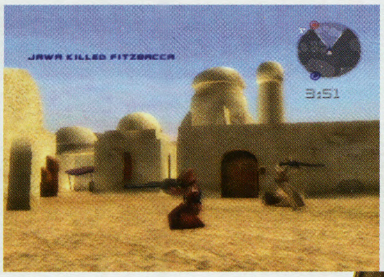


Battlefront II ile sanki filmde izlemediğiniz sahneleri yaşıyorsunuz. Ya da, ben delirdim!







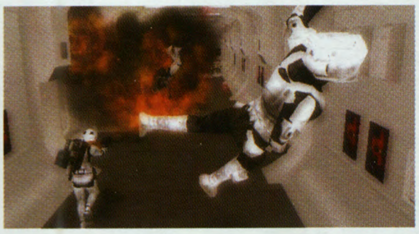






Windu'nun yerlere yattığını bilirim.

Bu oyunu yalnız başınıza oynamak çok eğlenceli değil, gitmeden belirtmek istedim. Ancak hızlı bir Internet bağlantısı ile sonsuza dek eğlenebilirsiniz (24 kişiye kadar destekleniyor). Tek kişilik oyundaki bazı sorunlar ve hatalar da online oyunda kaybolup gidiyor. Şimdi, izninizle, Darth Vader'la olan hesaplaşmama yetişmem gerek. Güç sizinle ols... Çok klişe! **Tuna Şentuna**





PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	Harita tasarımları ve modellemeler çok iyi.
Ses	08	Gerçek Star Wars efektleri...
Oynanış	07	Hedef alma yine zor, uzay savaşları süper.
Ömür	07	Tek kelime: Online!

Battlefront'un en az iki katı daha iyi bir oyun bekliyorduk, ama uzay savaşları ve online oyun olanağıyla Battlefront II de kabulümüzdür.

7 /10



O bir Wookie mi? Yoksa Chewie mi? Biz de Han Solo muyuz yoksa? Bu bir rüya olmalı (evet)!

SOUL CALIBUR III

gümüş
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

Silahlar, atletik kızlar, garip yaratıklar ve hepsine hükmeden tek bir kılıç...

PlayStation 2



DETAYLAR

- DAĞITIM SONY
- YAPIM NAMCO (PROJECT SOUL)
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.SOULCALIBUR-3.COM
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA
Kötü niyetli bir kılıcın peşinden koşan birbirinden enteresan karakterlerin çarpıştığı bir dövüş oyunu... Tekken'den sonraki ilk isim...

Çok uzun zaman önce... Hayır, ondan biraz daha sonra... Yakınlarda canım, abartmayın. Dreamcast zamanından bahsediyorum. Arcade salonlarında da oynuyorduk Soul Calibur'u, fakat Dreamcast'teki grafikleriyle değil. O sıralar evimizde bir PSone olduğu için grafikler aklımızı başımızdan almıştı. Üstüne üstlük, oyun da inanılmazdı. Düşünün, Tekken 3 vardı. Dreamcast sahipleri böyle büyük bir şansa sahipken, PS2 sahipleri Soul Calibur 2'yi ancak birkaç yıl önce oynayabildi. Elbette o da süper bir oyundu, kafamızı gömdük, çıkaramadık (ben bunu bir şekilde beceremedim, ama konu o değil) ve onu raftan indirip oynamaya hazırken gökten üç Soul Calibur düştü. Ya da Soul Calibur III...

FARK YARATIN

Bir insan FPSleri sevmeyebilir, başı dönüyordur; yarış oyunlarını sevmeyebilir, o kadar hızlı giden araçları kontrol etmekte zorlanıyordur veya arabalara karşı ilgisi yoktur, fakat dövüş oyunlarını sevmek zorundadır, tersini etmem, edemem. Yaşasın despotizm! Şunu rahatça söyleyebilirim ki, biri, "Ben Tekken 5 sevmiyorum, Soul Calibur III de iğrenç bir oyun!" derse gözümden düşer, hayatımda yeri olmaz (yerli yersiz büyük de konuşurum). Bahsettiğim oyunlar sanat eseri kapsamına alınmalı. Ve tabii ki Soul Calibur'un son oyunu da... Namco'nun aklı karışmış olmasaydı Soul Calibur III dünyanın en iyi dövüş oyunu olabilirdi, ama firma "Oyunu geliştirelim" derken biraz yolundan şaşmış. Buna az sonra değineceğiz zaten.

Önce karakterlerden başlayalım. Yepyeni üç karakterimiz var; Zasalamel, Setsuka ve Tira.



Kılıcı kaldırıp rakibin üstüne gitmek mi? Kötü taktik!

Karakterlerin tamamı mükemmel tasarlanmış ve hatta, eskilerinden çok daha havalılar. Bunların yanında, geri planda kalan gizli birtakım karakterler de yok değil. Böylelikle toplam sayı 30'u buluyor. Bir de buna karakter yaratma özelliğini eklersek... Artık Soul Calibur III'te karakter yaratabiliyoruz. İlk önce bir karakter sınıfı seçiyoruz -ki bu daha sonra o karakterin neye dönüşeceğini belirliyor- sonra adamımızı/kızımızı giydiriyoruz ve salıyoruz meydana. Peki ama, nereye salıyoruz? Tales of Souls modunda onu dilim dilim keserler. Bu yüzden öncelikle Chronicles of the Sword'da geliştirmemiz gerek. Biraz önce "Namco'nun başarısızlığı" olarak nitelendirdiğim şey CotS modundan başka bir şey değil arkadaşlar. Burada bir haritada, birden fazla karakterle yol alıyoruz ve oyuna başlamadan önce bizden ne beklendiği açıklanıyor. Genelde "Şu adamını kaybetme ve tüm kaleleri ele geçir." emrini uygulamaya çalışıyoruz. Adamlarımızla karşı takıma karşı koyarak ilerliyoruz. Düşmanla karşılaştığımızda dilersek dövüşü PlayStation'a bırakabiliyor veya normal dövüş kamerasına geçip rakibimizi kendimiz alt etmeye çalışıyoruz. Her başarılı hareket, her başarıyla tamamladığımız görev sonucunda ise karakterimiz seviye atlıyor. Dilersek onu farklı silahlarla, farklı kıyafetlerle de donatabiliyoruz, ama bunun için para gerek bize.

PARA PARA PARA

Nasıl para kazanıyoruz? Cevabı çok basit: Sürekli Soul Calibur III oynayın! O modu oynayın, şu modu bitirin... Hepsinin sonunda para var. Oyunun bu derece cömert olmasının en büyük nedeni yüzlerce ekstra içeriyor olması. Bir ekstrayı elde etmek için öncelikle onu açmanız, sonra da parasını bastırıp almanız gerekiyor. Bedavaya hiçbir şey yok burada. Oyunun ünlü karakterleri için yeni silahlar satın alabilirken, yarattığınız karakterin görünümünü baştan aşağı değiştirebiliyor ve The Sims keyfi yaşayabiliyorsunuz.

Diğer oyun modlarına geçelim isterseniz;

"Seni Lord ilan ediyorum!"



TALIM GİBİ SEVGİLİM OLSUN, 100.000 YTL BORCUM OLSUN!



Efektlerden gözünüzü alamayacaksınız.





Talim o kadar hızlı, o kadar atik ki, bir var bir yok. Afacan ya!





Ringin etrafındaki engelleri yıkarak rakibinizi aşağıya atabilirsiniz.





Soul Calibur adındaki kılıcın peşinden giden insanların hikayesi Tales of Souls ile her karakterin hikayesini ayrı ayrı yaşayabilirsiniz. Hikaye modunda ilerlerken oyuna yeni eklenen bir güzelliği fark ediyoruz; ara sahnelerde tuşlara zamanında basmaya dayalı ufak bir oyun oynuyoruz. Bu aşamada başarısız olursak bir sonraki dövüşe enerjimizin bir bölümü eksik olarak başlıyoruz. Çok önemli bir eklenti değil, ama zararı yok. Tales of Souls ile karakterleri tanıdıktan sonra World Competition'da turnuvaya katılmalısınız. 12 turnuvada art arda birinci olursanız Namco şahsen gelip sizi tebrik ediyor. Tuşlara rasgele basmakla bir yere varamayacağınız kesin; oyunda usta olduğunuzu düşünüyorsanız bile bu modda zorlanacaksınız. Yapay zeka da yeniden gözden geçirilip çok iyi bir duruma getirilmiş. Bunun yanında bir diğer gelişme de eski karakterlerde... Tamamının görüntüsü yenilenmiş ve bu şekilde daha sevimli bir hal almışlar. Öyle ki, zaman zaman "Talim gibi sevgilim olsun, 100.000 YTL borcum olsun!" diyerek iç geçiriyorsunuz. Üstelik birçok karakterin hareket şeması da değişmiş. Practice moduyla hepsini tekrar gözden geçirmenizi öneririm.

Geriye ne kalmış, bakalım; Soul Arena. Farklı görevleri yerine getiriyoruz bu modda da. Birinde bizden 5-10 kat büyük bir heykeli devirmeye çalışıyoruz, diğerinde rakibimizin düşürdüğü altınları topluyoruz ve bunu yaparken hasar almamaya çalışıyoruz, yapıyoruz, ediyoruz; sonunda da bir dolu altın alıp dükkanı terk ediyoruz. "Dükkan" demişken, eşya satın aldığınız mağazalardaki kızlar da pek şirin, canlarım (Tuna, onlar bizim dünya ahret bacımız. - FA).

RESİM GİBİ

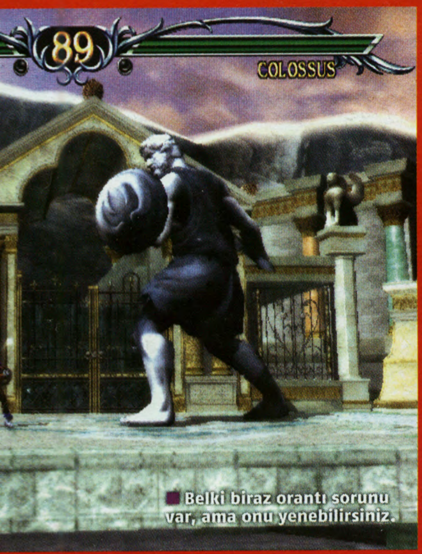
Sizi daha fazla sıkmadan son yorumlara geçmeli... Kilik, Mitsurugi ve Cervantes, oynarken keyif veren karakterler. Eğer bu oyunu ilk defa oynayacaksanız, onları mutlaka deneyin. Savaş alanları sınırlarla çevrili olduğundan her an aşağı düşebilirsiniz. Ama rakibiniz de düşebilir. Bunu lehinize çevirmeye çalışın. Ayrıca devamlı aynı hareketleri kullanmayın. Zaten artık yapay zeka aynı hareketleri art arda yemiyor. Güzel kombolar öğrenin, geçişleri iyi kullanın, sekiz yönü de kullanarak saldırılardan kaçın, rakibinizin açığını yakalayın; iyi bir insan olun, çevrenizdekilere iyi davranın, sabah kahvaltınızı yapın, gece erken yatın, su içmeyin; soğuk su içmeyin. Ya da bunları boş verip sadece bu oyunu oynayın. Daha çok zevk alacaksınız.

Tuna Şentuna

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	Her şey mükemmel.
Ses	09	Fondaki müzikler ve efektler çok kaliteli.
Oynanış	09	CotS modu dışında eski SC heyecanı...
Ömür	09	Tonlarca ekstra, bitmeyen eğlence.

Bu oyunu alıyorsunuz. Aldıktan sonra CotS modunu kullanıma kapıyor ve geriye kalan modlarıyla sonsuz eğlenceyi yakalıyorsunuz.

9/10



Belki biraz orantı sorunu var, ama onu yenebilirsiniz.

BU ÜÇLÜ CANINIZI YAKABİLİR

Yeni simalar, yeni oldukları kadar tehlikeliler de...



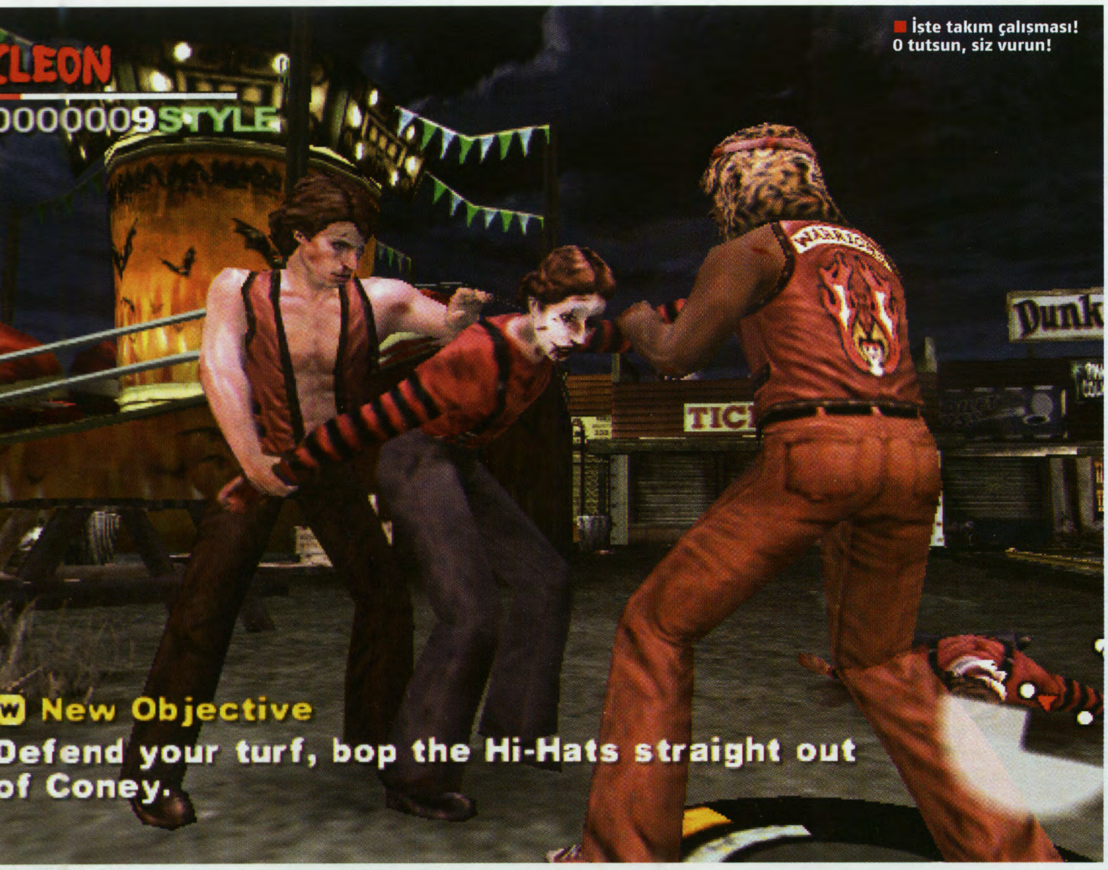
ZASALAMEL
Ölümsüz bir Mısır'lı Zasalamel, ama ölmek istiyor. Sorununun çözümünü Soul Calibur'da bulacağını sanıyor, yanılıyor. Elindeki dev tırpanla da göz boymaya çalışıyor.



SETSUKA
İsmi konusunda "Şakşuka" esprisi yapana şemsiyesinin içinde sakladığı kılıçla saldırmaktan kaçınmayacaktır (ya da ben kaçınmam!). Amacı eğitmenini öldüren Mitsurugi'yi bulmak.



TIRA
Bir Broadway müzikalinden fırlamış gibi gözükse de, çok tehlikeli bir insan. Herkesi öldürme gibi bir eğilimi var ve bu yüzden Nightmare'a karşı sempati besliyor. Sonra gidip onu da öldürüyor. Tam deli!

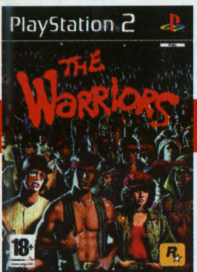


İste takım çalışması! O tutsun, siz vurun!



Bu dudakların sahibi kim? Görevlerinizi kimden alıyorsunuz? Olayları tetikleyen kim? Hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz!





THE WARRIORS

Dişe diş, kana kan...

DETAYLAR

- DAĞITIM ROCKSTAR
- YAPIM ROCKSTAR TORONTO
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS/ WARRIORS.HTML
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA
70'lerin sonunda bir sinema filmi olarak yayımlanan The Warriors'ın aynı isimdeki aksiyon oyunu.

Gelmişiz 2005 yılına; içinde robotlar olan, teknolojik mekanlarda geçen oyunlar oynayacağımıza nereden çıktı bu 70'lerden kalma oyun? Ben o zamanlar yoktum bile!

İşte böyle bir isyanla başlıyor her şey. Daha sonra The Warriors DVD'si kolunuzun altına sıkıştırılıyor ve evinizin yolunu tutuyorsunuz. Bir yandan da içinizden lanet okuyorsunuz, "Neden ben? Neden bu oyunu ben incelemek zorundayım?!" diye. Akabinde Rockstar logosunu görüyorsunuz ve bir heyecandır, alıyor sizi. Belki karşınıza San Andreas çıkar, belli mi olur (hayallerin adamıyım)? Ama çıkmıyor, ve The Warriors logosu kaplıyor ekranı. Ardından da eğlence başlıyor.

NEW YORK İSTİLA ALTINDA

Şehri kimler mi istila etti? Çeteler! 70'li yıllarda New York'ta binadan çok çete varmış, ben anlatanların yalancısıyım. Aslında bu çeteler, kendilerini bilmeyen insanların bir araya gelerek oluşturdukları ufak gruplar... Amaçları belirsiz, ne yaptıkları belirsiz; niye yaşadıkları bir muamma... New York sokaklarını kontrol etsen ne olacak ki? Otopark mafyası olmak, yankesicilik yapmak, araba teybi çalmak ve paraya para dememek mi? Anladım.

Oyunda, The Warriors adındaki çetenin elemanlarını kontrol ediyoruz. Diğer çetelerle "güç" savaşına giriyor ve Savaşçılar olarak onları birçok alanda alt etmeye çalışıyoruz. Nasıl mı? Mesela diğer çetelerin bölgelerine girerek duvarlardaki logo graffiti'lerinin üstüne kendi logomuzu çizebiliriz (çok ezik bir yöntem olsa da gücümüzü kanıtlıyor). Toplandıkları mekanları basıp her şeyi yerle bir edebilir ya da rakip çete elemanlarını sokakta kıstırıp pataklayabiliriz. Kısacası, bu savaşta her yol mubah.

Tabii ki nihayetinde çeteler yasal oluşumlar değiller. Polis de doğal olarak, şehri darmaduman eden bu insanları sevmiyor. Yani rakip çetelerin yanı sıra polislerle de uğraşmak zorundayız. Hatta polisler bazı rakip çete üyelerinden kat kat daha güçlü ve bu yüzden mecbur kalmadıkça polislerle dövüşmek çok da iyi bir fikir değil; sizi ya da arkadaşlarınızı kelepçeleyip etkisiz hale getirme gibi can sıkıcı özelliklerle donatılmışlar.

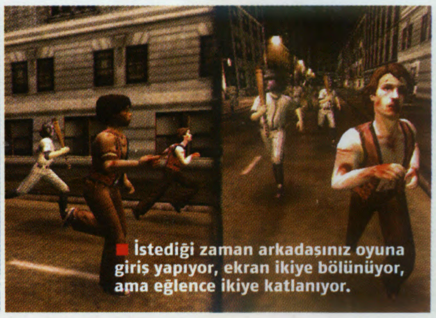
TAŞ YOK MU TAŞ?!

The Warriors aynı Final Fight gibi oynanıyor. Yalnız bu oyunda tek başımıza hareket etmiyoruz, çetenin diğer üyeleri de (bir kısmı) bizimle birlikte hareket ediyorlar. Üstelik onlara emir de verebiliyoruz. Bazen alıp başlarını gidiyorlar mesela; "Let's Go!" diyoruz, yanımıza geliyorlar. Rakip çetelerden birinin sığınağına dalıyoruz, ortalığı dağıtmak için; "Mayhem!" komutunu veriyoruz, herkes ortalığı yakıp yıkmaya başlıyor (mağazaları yağmalamak istediğinizde de işe yarıyor). Bunlara benzer altı farklı emir verebiliyoruz ve bu emirler gerçekten de işe yarıyor. Kullanımları da çok kolay, sadece R2 tuşuna basıyor ve sağ joystick ile komutu seçiyorsunuz.

Dövüş sisteminde oyun dünyası için devrim niteliği taşıyan hiçbir şey, hiçbir orijinallik olmasa da sistemin iyi işlediğini söyleyebiliriz. Neden mi? Hareketler arasındaki geçişler çok esnek ve birkaç komboyla sınırlı değilsiniz; takımdaki diğer elemanlarla ortak hareketler yapabiliyorsunuz (o tutuyor, siz vuruyorsunuz); sopalar, borular bulup bu araçları düşmanlarınızın kafalarında kırabiliyorsunuz (ateşli silahlara yer verilmemiş). Savaştıkça "Rage" barınızı dolduruyor ve daha güçlü hareketlerle çevreye dehşet saçıyorsunuz. Mesela rakiplerinizi tutup fırlatıyor, fırlatmak istemediklerinizin suratlarına bir diz, enselerine de bir dirsek vurup evlerine yolluyorsunuz. Anlayacağınız, hareket çeşitliliği oldukça fazla.



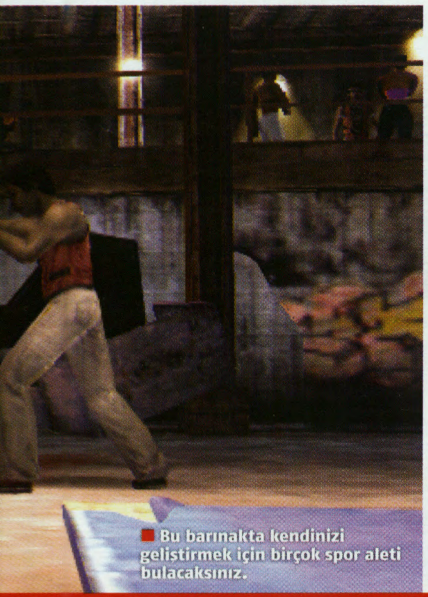
Rakip çetelere görünmek istemiyorsanız karanlık bölgelerde durun ve görüş alanlarına girmeyin.



İstediği zaman arkadaşınız oyuna giriş yapıyor, ekran ikiye bölünüyor, ama eğlence ikiye katlanıyor.



Haritadaki noktalar her zamanki gibi düşmanlarımız...


Bu barınakta kendinizi geliştirmek için birçok spor aleti bulacaksınız.

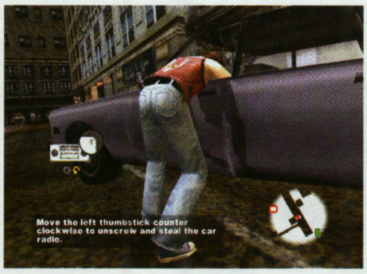


MİNİ OYUNLAR

The Warriors taşkınlık temalı birçok mini oyunla dolu. İşte en iyileri:



KELEPÇEDEN KURTULMA
Eğer bir polis sizi yakalarsa, kelepçeden kurtulmak için gamepad'in yaydığı titreşimi etkisiz hale getirmelisiniz. Joystickleri titreşimin gitgide azaldığı yönlerde tutmaya çalışıyor ve başarılı olursanız kurtuluyorsunuz.



TEYP ÇALMA
1. Arabanın camı itinayla kırılır.
2. Kafa, camdan içeriye sokulur.
3. "Vidayı Açmaca" oyunu oynanır.
4. Teyp, banka hesabınıza Dolar kurundan giriş yapar.



DUVAR BOYAMA
Sınırlarımızı belirlemek için duvarlara W logosu çizmeliyiz. Bunun için de rakip logoyu buluyor ve üstüne bir W harfi çiziyoruz. Bu sırada ekranda bir şekil beliriyor, amacımız şeklin üstünden gitmek.



KİLİT AÇMA
Bir mağazadan alış-veriş yapmak istediğinizde önce kilidi kırarsınız, değil mi? Oyunda da bunun için mini bir oyun var; dönen çarkları iyi bir zamanlamayla durdurmaya çalışıyor ve paraya para demiyoruz.

HERKES ANTRENMANA

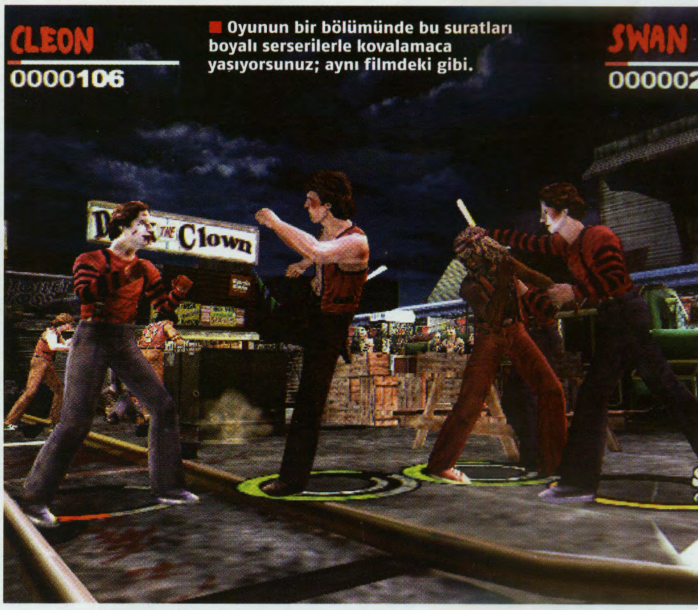
Oyunumuzda "karakter geliştirme" adına da bir şeyler var. Her bölüm arasında çetenin barınağında zaman geçirmemize izin veriliyor ve burada; bir sonraki bölüme geçebiliyor, çete üyelerinin hikayelerini oynayabiliyor, Rumble Mode'a girebiliyor ve karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. "Karakter geliştirme" dediysem, uzun ve kapsamlı bir süreç beklemeyin; yalnızca şınav, barfiks çekip kum torbasına saydırıyoruz ve adamımız güçleniyor. Bahsi geçen Rumble Mode'da ise birçok ufak oyuna yer verilmiş. Tekerlekli sandalyeyle yarışma, grafitti yarışması gibi eğlenceli oyunlar bu modun içersinde.

The Warriors bir dövüş oyunu, o zaman yanımızda bir arkadaşımız olmazsa olmaz, değil mi? İkinci oyuncu oyuna istediği an adım atabiliyor. Zaten grup halinde dolaştığımız için arkadaşımız karakterlerden birinin yerine geçiyor.

70'ler genç oyunculara çekici gelmeyebilir, ancak geriye kalan kitle adına Rockstar önemli bir olaya imza atmış. Piyasadaki kötü film oyunlarından sonra The Warriors'a "klasik" bile diyebiliriz hatta. Uzun ve nostaljik bir aksiyon istiyorsanız, mutlaka deneyin.

Tuna Şentuna

RAKİP ÇETELERİN YANI SIRA POLİSLERLE DE UĞRAŞMAK ZORUNDAYIZ



Oyunun bir bölümünde bu suratları boyalı serserilerle kovalamaca yaşıyorsunuz; aynı filmdeki gibi.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	07	Biraz karanlık ve yer yer baştan savma.
Ses	08	Özellikle müzikler başarılı.
Oynanış	06	Birçok hareket, eğlenceli dövüşler...
Ömür	07	Mini oyunlar ile ömrü uzuyor.

25 yıl önce yapılmış bir filmin oyunu ancak bu kadar iyi olabilir. Hem senaryosuyla, hem de oynanısıyla kaliteli bir film oyunu. **7 /10**


Don Kişot



altın PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

SHADOW OF THE COLOSSUS

"Bölüm Sonu Canavarı" kavramını yıkan eşsiz bir yapım...



DETAYLAR

- DAĞITIM SCEA
- YAPIM SCEA
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.PLAYSTATION.COM
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA
Bu gizemli oyunda yapmanız gereken şey Colossus adındaki 16 devi yenmek ve oyunun sizi nereye sürükleyeceğini beklemek.

En İyi 100 listemizde ICO adında bir oyun var, dikkat ettiniz mi, bilmiyorum. 2001'de çıkmış olan bu oyun piyasaya çıktığı ilk günlerde pek ilgi görmedi, ama sonradan kıymete bindi. Çünkü sektör daha önce böyle bir adventure oyununa tanık olmamıştı. Kendine has bir dili, atmosferi ve karakterleri vardır ICO'nun (zaten bu yüzden hala "En İyi 100" listemizde). Asıl konumuzsa tabii ki bu yaşlı oyun değil. Konumuz, ICO'nun yaratıcılarının üç yıl süren hummalı çalışmaları sonrasında ortaya çıkan Shadow of the Colossus. Oyun tek kelime ile harika ve aynı ICO gibi, eşi benzeri yok.

NEREDEYİM BEN?

Shadow of the Colossus, özetlendiğinde basit, ama içerisine girildiğinde fazlasıyla karmaşık bir oyun; oyun boyunca tek yapmamız gereken şey Colossusları öldürmek. Colossuslar ekrana sığmayan, hızlı hareket eden ve farklı özelliklere sahip olan devler. Peki, Colossusları neden öldürüyoruz? Bu sorunun cevabı hikayede saklı.

Oyun harika bir sinematikle açılıyor. Sağ joystick ile kamerayı kontrol edebiliyor, L1 ile zoom in/out yapabiliyoruz video boyunca. At üstünde yavaşça ilerleyen, Kızılderili bir genç ve onun kolları arasında baygın bir kız görüyoruz. Ne olduğundan bihaberiz. Bir tapınağa giriyoruz ve garip bir dilde (Final Fantasy'deki Al-Bhed'e benzer bir dil) konuşan birinin sesi tapınakta yankılanıyor. Ondan kollarımızdaki kızın tekrar sağlığına kavuşması için yardım istiyoruz. Ve isteğimiz kabul ediliyor, ancak bir şartla; Colossusları yenmeyi başarırsak.

Elimizde ne olduğuna baktığımızda kısa bir kılıçla ve bir okla karşılaşıyoruz. Başka hiçbir şey yok. O halde soru şu: Bu kısa boyumuzla ve kılıçla, okla mı bizden kat kat büyüklükteki devlere karşı koyacağız? Cevap: Evet, kesinlikle. Unutmayın ki akıl en büyük silahtır (çok felsefi konuşurum)! Ama önce şu devasa haritada tek tek Colossusları


Agro devlerden çok iyi kaçıyor.

BİR TAPINAĞA GİRİYORUZ VE GARİP BİR DİLDE KONUŞAN BİRİNİN SESİ TAPINAKTA YANKILANIYOR





■ Her devin zayıf bir noktası var.



■ Colossusları devirmenin tek yolu cesaretli olmak.

bulmamız gerek. Bunun için yapmamız gereken ilk şey kılıcımızı güneş ışığı alan bir yerde havaya kaldırmak ve ışık bir yeri işaret edene kadar çevremizde dönmek. Işık bize sıradaki Colossus'un yerini gösteriyor. Ancak içinde bulunduğunuz karmaşık haritada yolunuzu bulmak o denli kolay değil. Bu harita; ovalardan, çöllerden, göllerden, antik kulelerden, tapınaklardan, vadilerden, köprülerden, ormanlardan, gerçek üstü mekanlardan oluşuyor ve Colossuslar her yere gizlenmiş olabilirler. Neyse ki bu gizemli dünyada yalnız değilsiniz; Agro adında bir atınız var. Agro çimen yolla toprak yolu birbirinden ayırabiliyor ve koşma hızını yola göre ayarlıyor. Bazı yerlere giremiyor, bazı yerlerden ise tırmanamıyor. Bu ve benzer durumlarda attan inerek yola devam ediyor ve Prince of Persia'daki gibi atlayıp zıplıyorsunuz. Kahramanımız iyi zıplıyor, ama uzun süre bir yerde tutunamıyor. Bir tutunma gücünüz var ve bu güç bittiğinde Wanda'nın elleri tutmuyor, yere düşüyor. Bu şekilde ilerliyor ve Colossusları bulup onları yenmeye çalışıyorsunuz. Ama oyuna daha yeni başlıyoruz. Derin bir soluk alın ve...

KAÇIN!

Evet, ilk işiniz kaçmak olsun (bu boyla Colossuslara saldıracağınızı düşünmüyordunuz umarım). Çünkü karşınızdaki canavarlar gerçekten çok büyük ve attıkları adımlarla sizi yerinizden zıplatacak kadar güçlüler. Yukarıda bahsettiğim gibi her birinin ayrı yetenekleri var. Onları yenmek için ilk önce yeteneklerinin neler olduğunu bilmeniz gerek. Bu aynı zamanda Colossusların zayıf yönlerini keşfetmenizi de sağlıyor. Ama bu göründüğü kadar kolay değil, çünkü tüm oyun Colossusları çözmenize dayalı. Bulmaca çözüyormuş gibi hareket etmeniz gerek. Okunuzu, kılıcınızı, atınızı hatta çevreyi bile (Colossus'un zayıf noktasına göre) yeri geldiğinde kullanmalısınız. Örneğin metrelerce yüksekte uçan bir yaratığı ya da toprağın altından sizi sürekli takip eden bir jilet canavarını yok etmek için farklı stratejiler uygulamalısınız. Nihayetinde Colossus'un üzerine çıkmalı ve onu alt etmelisiniz. Ancak bu sefer kaçmanıza gerek yok. Elinizde kılıç olduğu zamanlarda Colossus'un üstünde mavi semboller göreceksiniz. Bu semboller devin zayıf noktalarını belirtiyor; kılıcınızla bu noktalara tüm gücünüzle saldırmanız gerek. Ne var ki bu da o kadar kolay değil. Çünkü Colossusların yüzeyleri karmaşık birer haritaya benziyor. Ve kahramanımızın tutunma gücü sınırlı olduğundan dev üstünde hedefe doğru ilerlemek zor olabiliyor.

Oyun görsel olarak da diğer oyunların arasından sıyrılıyor. Genel olarak grafikler donuk ve yavaş kalsa da, ortamların (karanlık bir orman ya da antik bir anıt gibi) grafikleri gerçekten etkileyici. Arka planlar da aynı şekilde, fotoğraf gibi. Kısacası, iyi bir iş çıkarılmış, ama grafikler PS2'nin sınırlarını zorladığı için zaman zaman yavaşlamalar yaşanıyor. Yapımcılar bunu telafi etmek ve büyülü bir atmosfer yaratmak adına blur efekti kullanmış.

NEREDEN NEREYE...

"Her şey iyi, güzel de, konu yok mu bu oyunda, başladığı gibi bitiyor mu?" gibi bir soru aklınıza gelmiş olabilir. Aslına bakarsanız hikaye belirsiz bir şekilde ilerliyor ve oyunun başından sonuna kadar bu belirsizlik sürüyor (Kötü adam kim? Bu kız kim? Niye Wanda?). Hikaye bir anda açığa çıkıyor ve tam anlamıyla, beyninizden vurulmuşa dönüyorsunuz. Çarpıcı, şaşırtıcı ve güzel bir son sizi bekliyor diyor ve sürprizi bozmak istemiyorum (aslında istiyorum, ama Fırat araya giriyor).

Shadow of the Colossus her oyuncuya hitap etmiyor. Çünkü aslında devamlı aynı şeyleri yapıyorsunuz; Colossus'u bul, savaş, öldür, geri dön ve yeni hedefe git... Oyun uzun sayılır; bitirmek için 10 saatten fazlasını gözden çıkarmanız gerek. Ama her köşeyi gezeceksenız, meyve ağaçlarını bulacaksanız, okunuzla kuşları, balıkları vurmak gibi aktivitelerle uğraşacaksanız bu süre uzayacaktır. Oyunu bitirseniz de Wanda peşinizi bırakmayacak, çünkü Shadow of the Colossus birçok ekstra içeriyor. Ama öncesinde şu okuru Colossus'un ayağının altından çeke... Pıçççkkk!!! Ehm, Fırat, bu okuyucu da gitti, diğer oyuna mı geçsek?! ■ **Volkan Turan**

NEDEN ÜÇ YIL SÜRDÜ?

Ve Shadow of the Colossus ile ilgili merak edilen diğer soruların cevapları...



Yapımı için 30'dan fazla kişinin çalıştığı SoC, üç yıl gibi uzun bir sürede tamamlandı. Sürenin bu kadar uzamasında iki etken rol oynadı. Bunlardan ilki devasa boyutlardaki Colossuslar... Bu düşmanlar çok detaylı olduklarından tasarımları başlı başına bir işti ve üstlerine tırmanıp kılıcımızı sapladığımızda verdikleri tepkiyi hissetmemiz için "Organic Collision Deformation" adında özel bir teknoloji kullanıldı. Yapım süresini uzatan diğer etken ise 20 km^2 büyüklüğünde bir alan yaratmaktı. Bu alan, yani harita hiçbir yükleme ekranı olmaksızın bize sunuldu ve "Caponlar yapıyor abi!" demekten kendimizi alamadık.

"Colossuslar tasarlanırken nereden esinlenildi?" diye merak ettik ve bunu araştırdık. Esinlenilen belirli bir kaynak yok; sadece mitolojik kitaplar karıştırılıp dinozor ve ejderha gibi canlılardan ilham alınmış. Sonuçta ortaya eşsiz, 16 adet karakter çıkmış. Oyunun neden bu kadar basit tasarlandığına gelince... Bunun tek bir nedeni var; yapımcılar komplike oyunları sevmiyorlar (ekipten Fumito Ueda'nın Burnout serisinin yapımında da yer aldığını belirtelim). Bu yüzden oyun sade bir mizaca sahip. Yapımcılar, sinematikle hikaye anlatımını doğru bulmadıklarından, hikayenin belirsizliğini oyunun sonuna kadar korumuşlar.

Ve son bir şey daha: Yeni bir ICO ya da SoC oyunu PS3 için yapım aşamasında.

MÜZİĞİN GÖLGESİ

Shadow of the Colossus'un müzikleri CD formatında piyasaya çıkacak...

Müzikler için ayrı bir yer açmak gerek; Kou Ohtani tarafından yapılan oyun müzikleri (birçok diziye, oyuna ve filme müzik yapmış bir şahıstır), Şubat ayı içinde King Records etiketiyle CD formatında piyasaya çıkacak. CD'de toplam 1 saat 15 dakikalık 42 parça (birçoğu orkestrayla kaydedilmiş) yer alıyor. Bunların arasında oyunda dinleme şansı bulamadığımız parçalar da var. Mutlaka edinilmesi gerek.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	Atmosferi güçlendiriyor.
Ses	08	Daha iyisini duymak çok zor.
Oynanış	09	Bazen basit, bazen zor, ama sağlam.
Ömür	09	Ekstralarıyla ömrü uzuyor.
Şiddetle bu oyunu almanızı öneriyoruz, çünkü Shadow of the Colossus emektar PS2'nin son mucizelerinden biri.		10/10



■ Işığın ve kılıcın gücünü küçümsemeyin.





■ Ve kader anı!



■ Grafikler çizgi-roman havasında olunca oyuna kaptırmak kolaylaşıyor.

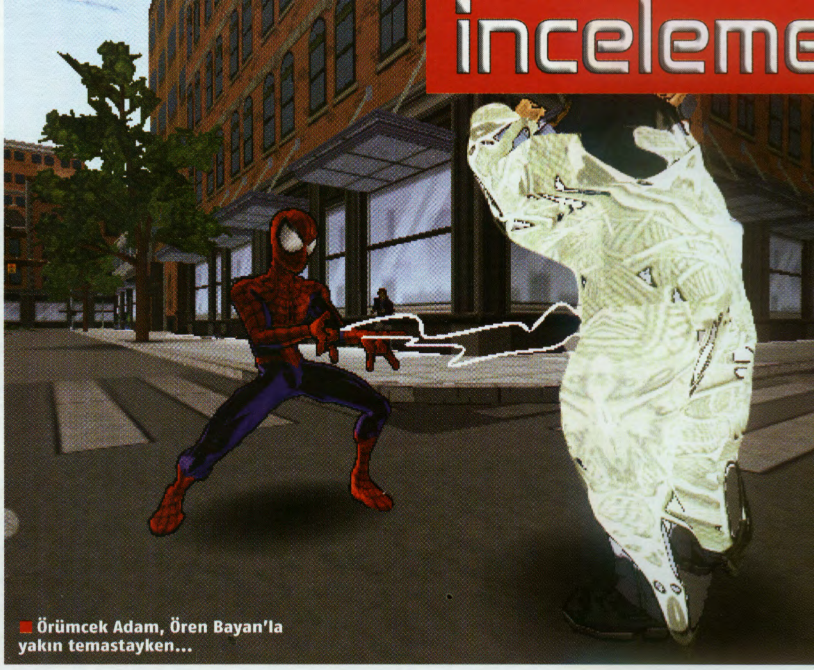




■ Dövüş sahneleri oldukça eğlenceli.



■ Okul harçlığı için reklam almış!



■ Örümcek Adam, Ören Bayan'la yakın temastayken...



ayStation 2

ULTIMATE SPIDER-MAN

Örümceğin Seyir Defteri'ne ek...

DETAYLAR

ĞITIM ACTIVISION
PIM TREYARCH
UNCU SAYISI 1
EB SİTESİ WWW.
TIMATE
DERMANGAME.COM
HZ MODU YOK
NUŞ EKRAN YOK
RROUND SES VAR
LINE YOK

KISACA

Marvel'in altın yumurtlayan örümceği dönüyor, ama bu kez daha fazla çizgi-roman havasında. Peter'ın yine sağlam düşmanları var ve bu sefer şehir sakinlerine yardım etmeliyiz.

PS2'de karşılaştığımız iki Spider-Man oyunu, bildiğiniz gibi filmlerden devşirme yapımlardı ve genel özellikleri itibariyle her iki oyun da sınıfı geçiyordu (bir de ben geçebilsem!). Özellikle Spider-Man 2'da kendi kendimize sormadan edememiştik; "Şu sokaklarda daha özgür olsam, güzel olmaz mıydı?". Cevap belliydi; "Süper olurdu!". Bu yüzden Ultimate Spider-Man'i çok istedik, yere göğe sığdıramadık. Ve kendileri şu an itibariyle çatımıza iniş yapmış, kiremitlerimizi dağıtıyor. Çocukluk işte!

KOCA KAFALI SPIDEY

Spider-Man, yani Peter, filmlerindeki o fotoğrafçı kimliğiyle değil de çocukluk (15) hali ile karşımızda bu sefer. Internet'le içli dışlı ve Eddie Brock ile sıkı arkadaşlar. Ta ki Eddie, babasının kanser hücrelerini tedavi etmek için ürettiği Venom Suit'i bünyesinde deneyene kadar... Sonrasında Eddie kontrolden çıkar ve tam bir katile dönüşür. New York'u alt-üst etmeye başlamıştır ve onu durdurmak maalesef örümcek arkadaşına düşmüştür.

Beklediğimiz gibi, konunun geçtiği New York neredeyse tamamen oyuna aktarılmış ve şehrin her köşesini gezebiliyoruz. İster havadan, ister karadan; fark etmez. Ama ilerlemek için artık ağımızın yapışması gerekiyor, yani bir nesneye ihtiyacımız var. Örümcek Adam eski süper kombolarını da yapamıyor artık. Abartısız vuruşlarla düşmanın işini bitirmeniz gerekiyor, kaldı ki boss'ların çoğu da tekme tokat yerine daha zekice hareketlerle yeniliyor. Boss'ların yanında alternatif (100'den fazla) görevler de var; gaspçıları durdurmak, polise yardım etmek gibi.

UZUN DİLLİ VENOM

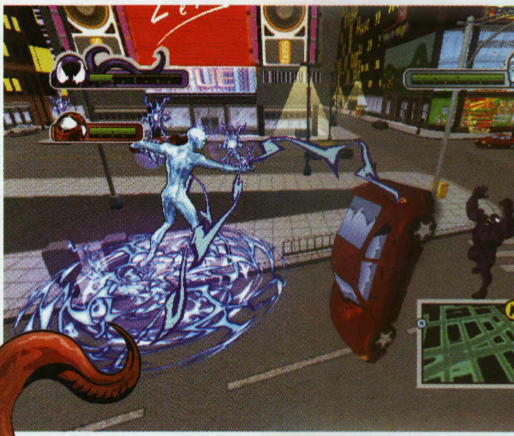
Oyunun sürprizi ise Venom'un oynanabilir olması. Gece vakti Venom'u kontrolümüze alıyoruz ve bize verilen "şehri talan etme" görevlerini yerine getiriyoruz. Venom, şehri gezmek için ağ kullanamıyor, ama yüzlerce metre zıplayarak ve pençelerini kullanarak istediği yere gidebiliyor. Sağlığı azalınca insanların gücünü emebiliyor ve araçları fırlatıp atabiliyor.

Grafiklerin de oynanıştan aşağı kalır yanı yok; oyundaki her öğe çizgi-roman ruhuna bağlı kalınarak çizilmiş ve cel-shade teknolojisiyle desteklenmiş. Böylelikle gözü yormayan, renkli bir görsellik sağlanmış. Çok beğendim, cümle kuramıyorum, o derece... Bir de kısa sürmeseydi... ■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	09	Renkli ve çizgi-roman havasında.
Ses	07	Şehir sessiz, ama seslendirmeler güzel.
Oynanış	06	Zor değil, ancak fazla basit.
Ömür	05	Ekstra görevlerin dışında çok kısa.

Başlarda dinamik giden oyun hemen sönüyor ve her açıdan tekrarlamaya başlıyor. Yine de denemelisiniz.

7 /10



■ Oyun boyunca Marvel'ın diğer kahramanlarıyla da karşılaşacaksınız.



VENOM'UN HASTASIYIZ!

vet, hastasıyız, hayranıyız; ailecek izliyoruz. İşte geçerli nedenlerimiz:

1. ARAÇLARI FIRLATABİLİYOR



2. ÇOK YÜKSEĞE ZIPLAYABİLİYOR

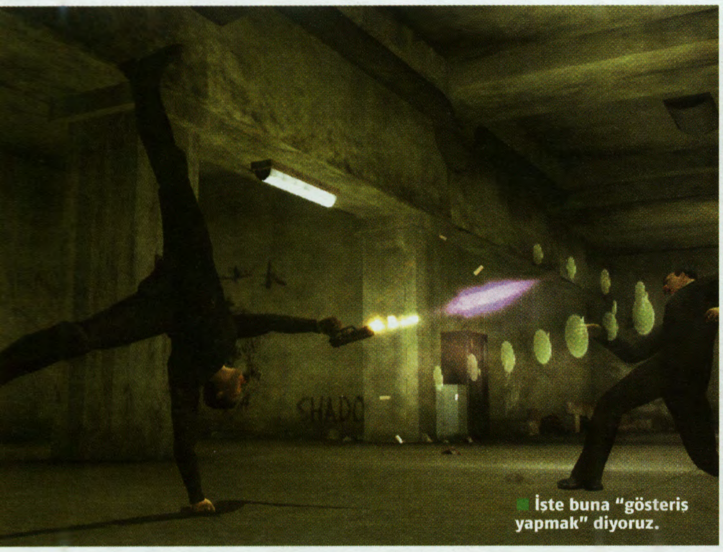


3. İNSANLARI YİYEBİLİYOR...



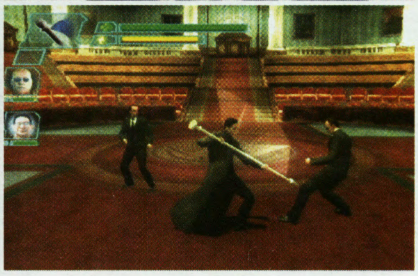
4. ...YA DA CEVİZ GİBİ KIRABİLİYOR





İşte buna "gösteriş yapmak" diyoruz.

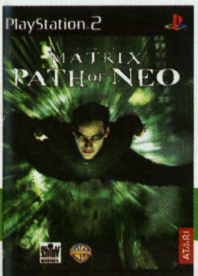






Filmdeki meşhur lobi sahnesini hatırladınız mı?

Filmin tüm akılda kalıcı sahnelerine oyunda da rastlayacaksınız.



THE MATRIX: PATH OF NEO

What is the Matriks ulan?!

DETAYLAR

- DAĞITIM ATARI
- YAPIM SHINY ENTERTAINMENT
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.ATARI.COM/THEMATRIXPATHOFNEO
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA

Filmin başlarında kırmızı hapı yuttuğumuz andan, Ajan Smith ile olan son karşılaşmamıza kadar hem kendi kaderimiz hem de Zion'un kaderi bizim ellerimizde.

Gerçeği söylemek gerekirse, The Matrix serisinin hayranı sayılmam. Ancak sinema ve oyun tarihine pek çok yenilik getirdiğini de inkar edemem. Max Payne'i hatırlayın, sağ tuşa basar basmaz sihirli, alternatif bir dünyaya geçiyorduk sanki. Ağır çekimde ayaklarımız yerden kesiliyor, kurşunları düşmanın ölümcül kısımlarına isabet ettirmemiz kolaylaşıyordu. İşte bence The Matrix'in bazı shooter oyunlarına kazandırdığı en yararlı özellik bu oldu. Elbette kendi oyunlarında da bu özelliği bol bol kullanmayı ihmal etmedi. Ağır çekimde rakibimize doğru uçarken aldığımız zevk tek başına bile bu oyunu oynamaya değer kılıyor. Bu kadar mı? Değil elbette, The Matrix serisini sevmiyorum diye oyuna karşı objektif olmayacağımı da kim söyledi? İyisiyle kötüsüyle işte karşınızda The Matrix: Path of Neo'nun incelemesi.

SEÇİLMİŞ KİŞİ OLMAK

Oyunda sırası ile Mr. Anderson, Neo ve son olarak da The One'ı oynuyoruz ve oyunun isminden de anlaşılacağı gibi, görevler boyunca kendi yolumuzu çiziyoruz. Filmin üçlemesinde kafamızda yer etmiş tüm efsane sahneler oyunda mevcut. Daha da iyisi bütün bu sahnelerde başrolü biz oynuyoruz. Bu oyun için özel olarak hazırlanmış çarpışmalar ve savaş sahneleri de hikayenin kaderini değiştiriyor. Yani The Matrix: Path of Neo'da hem filmin atmosferini hem de daha farklı bir hikayeyi iç içe bulabiliyoruz. Oyunun senaryosuna, tercih edebileceğimiz alternatif seçenekler eklenmiş. "Eğer Neo filmin şurasında böyle değil de şöyle yapsa ne olurdu?" gibi sorularımıza, alternatif yolları seçerek cevap bulabiliyoruz. Örneğin "Neo korkup kaçacağına ofis binasının penceresine tırmansaydı akıbeti ne olurdu?" diye merak mı ettik, bu sorunuzun cevabına deneme yanılma yöntemiyle ulaşabiliyoruz. Bunun yanı sıra Neo olmak demek pek çok yeteneğe sahip olabilmek demek. Mesela çeşitli taklalar atarak rakibe gösteriş yapmak, tek elinizin üzerinde durmuş başaşağı bir şekilde düşmana ateş etmek, kurşunların altında dans etmek, profesyonel seviyede kung fu yapmak, hatta uçmak... Oyunun ileriki bölümlerinde kazanabileceğimiz bir de "focus" özelliği var ki bu da giderek daha fazla güçlenen düşmanlara daha rahat nişan alabilmek için tasarlanmış. Eh kolay değil, The One, yani seçilmiş kişi olacağız. Yeteneklerimizin haddinin hesabının olmaması doğal. Aklıma gelmişken ekleyeyim; oyunun yapay zekası oldukça gelişmiş. Öyle ki yüzlerce Ajan Smith ile giriştiğimiz sonu gelmez gibi gözüken kapışmada, her bir Ajan Smith kendine özgü hareketlere sahip. Silahlara gelince, Neo'nun gözünü doyuracak kadar çok seçeneğimiz var. Oyunun yapımcıları: "Madem daha çok silah istiyorsun, al o zaman her türlü alet edevatı da silah olarak kullan." demiş olmalı ki, oyunda; sopa, kılıç, mızrak, ne bulursak kullanabiliyor ve düşmanlarımızı birçok farklı şekilde öldürebiliyoruz. Düşmanlarımıza yaptığımız zulüm bununla da kalmıyor; dilersek; pencereden aşağı atmak, havaya atıp kurşun yağmuruna tutmak gibi akılda kalıcı dersler de verebiliyoruz (ne yapalım, kendileri kaşındılar). Ayrıca oyuna kamera açıları ile hareket katılmış. Biz hoplayıp zıplarken, havalı hareketler ifşa ederken, kamera bu hareketleri sürekli takip ediyor. Bu da görsel açıdan biraz sersemletici olsa da zaman zaman oyundaki aksiyonu artırıyor.

BU SEFER OLMUŞ (MU?)

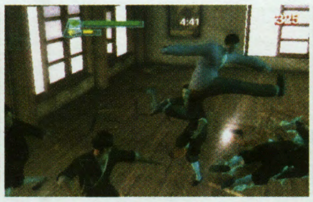
Enter The Matrix'in yarattığı hayal kırıklığından sonra, Path of Neo insana ilaç gibi geliyor. Hele bir de Matrixsever bir kişiyseniz, sonunda gerçekten hoşunuza gidecek bir oyunla karşı

VUR KIR PARÇALA!

Görünüşe göre, The Matrix serisinin yönetmenleri olan Wachowski kardeşler bazı sahnelerde hayran oldukları dövüş filmlerine gönderme yapmışlar. Bu tarz sahnelerden bazılarını ayıkladık ve puanlayarak sizlerin yorumuna sunduk.



10 PUAN
Oyunun başlarıda bir sahnede, radyo istasyonuna gizlice sızmanız gerekiyor. İşte bu sahne, Enter The Dragon filminde, Bruce Lee'nin bir yılanı pencereden içeriye saldığı sahnenin aynısı.



20 PUAN
Oyundaki eğitimlerimizden bir sahne. Ben bu sahneyi Kill Bill'e benzettim. Sanki birebir ona gönderme yapıyor gibi duruyor. Siz ne dersiniz?



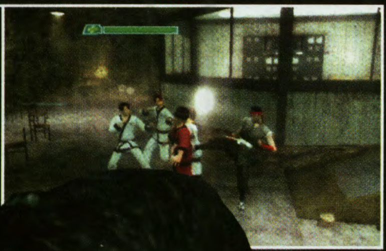
30 PUAN
Bir başka eğitim alanındayız. Neo'nun kendisini hedef almış baltalardan kurtulmaya çalıştığı yer. Burası bana, Jackie Chan'in Drunken Master 2 filmindeki baltalı dövüş sahnesini hatırlattı.



50 PUAN
Bu alevli sahne ise Yuen Woo-Ping ile Donnie Yen'in muhteşem kung fu filmi Iron Monkey'den. Ancak maalesef buradaki dövüş, sahnenin güzelliğine yakışacak kadar iyi olmamış..











Arkamdan konusan hanginizdi? Çıksın ortaya!



Beyaz takım elbise? Giyim zevkin berbat dostum.

OYUNDA; SOPA, KILIÇ, MIZRAK, NE BULURSAK SİLAH OLARAK KULLANABİLİYOR VE DÜŞMANLARIMIZI BİRÇOK FARKLI ŞEKİLDE ÖLDÜREBİLİYORUZ

karşıyasınız. Yazının başından beri söyleyip durduğum gibi, bu oyunun en büyük farkı, yan karakterler yerine bizzat Neo'yu yönetiyor olmak ve ona filmde gördüğümüz hemen hemen bütün hareketleri yaptırabilmek. Neo'nun sahip olduğu özellikler, kendini geliştirdikçe artıyor ve çeşitleniyor. Saklanan düşmanları, gizli geçitleri görmesine yarayan "code vision" gücünden tutun da, eşyaları yerinden oynatma günü ya da kurşunların yönünü değiştirmesine yarayan "telekinesis" gücüne kadar pek çok özellik, oyundaki görevlerde işimizi kolaylaştırıyor. Oyun, Enter The Matrix'in aksine, filmin atmosferine sahip ve bu sayede çok daha sürükleyici. Ağır çekim mi istiyorsunuz? İstemediğiniz kadar var. Canınız Uzak Doğu dövüş sporları mı çekti? Bir Bruce Lee oyunu oynadığınızı düşündürtecek kadar oyunda mevcut. Oyunun artılarından yeterince bahsettiğimi düşünüyorum. Adil olmak adına biraz da eksilerine bakalım. Öncelikle kamera açıları oldukça kötü. Oyunun kontrolleri de nişan almayı olabildiğince zorlaştırıyor. Güzelim dövüş sahneleri, kötü kontrollerle harcanmış. Grafiklere gelince; çok temiz bir görüntü ve mükemmel grafikler bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız. ■ **Elif Namlı**

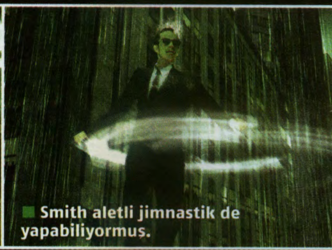
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	07	Animasyonlar güzel, kamera açıları kötü.
Ses	06	Atmosferi tamamlamıyor.
Oynanış	07	Şık hareketler, birçok farklı teknik...
Ömür	07	Dokuz saatlik oyun süresi...

Arşivinize katacağınız bir klasik olmadığı kesin, ancak oynarken aksiyonun tadına varabileceğiniz, stresinizi atabileceğiniz bir yapım. **7/10**



Durusa ve kameranın açısına dikkat!





Smith aletli jimnastik de yapabiliyormus.

SANIRIM BURADA YÜZLERCE SORUNUMUZ VAR



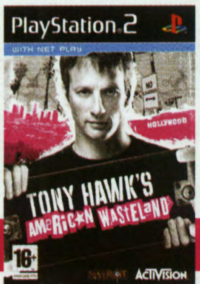
Bu da The Matrix Reloaded'dan unutulmaz bir sahne. Neo, yüzlerce Ajan Smith ile birden dövüşmek zorunda kalıyor. Fakat oyunda aynı anda sadece yedi tane Smith ile dövüşebiliyoruz. Geriye kalanlar ölmek için sıra bekliyor.


"Birazdan kameraya izimin çıkacağını biliyorum, ama bu hareketi yapmaya değer."


Yüksek yerlerden atlamak her zaman "daha çok puan" demektir.



Sanırım oyundaki herkes 15 yıl süresin akrobasi eğitimi alm



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Kaykaylar ve BMX'ler kardeş oldu!

DETAYLAR

- DAĞITIM ACTIVISION
- YAPIM NEVERSOFT
- OYUNCU SAYISI 1-2 (OFFLINE)
- WEB SİTESİ WWW.ACTIVISION.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE VAR

"Kaykayını kapan gelsin!" cümlesinde kaykayı olmayanların dışarıda bırakıldığı ne kadar açık, değil mi? Yazık değil mi patencilere, Segway'cilere, BMX'çilere? Neversoft da öyle düşünmüş olacak ki yeni THPS oyununa BMX bisikletlerini de dahil etmiş ve fark ettiğiniz üzere konuya direkt girdim, hiç dolandırmadım. Zira yerim çok az.

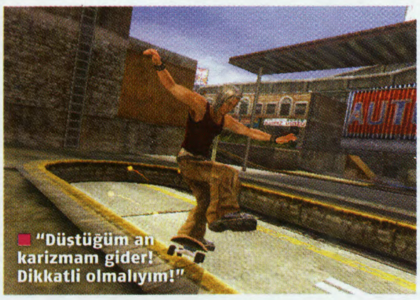
ESKİ HEYECAN

Tony Hawk's Underground'da Bam Margera'nın başrole geçmesinden hem Tony Hawk, hem de oyuncular rahatsız olmuş olacak ki, yeni oyunda Margera ve ekibi tamamıyla silinmiş. Margera'nın garip espri anlayışı da haliyle bu oyunda yok, artık her şey daha güzel. Oyun yine esprili, ama devamlı saçma ve zevzek görüntülerle bölünmüyor.

Los Angeles'a hayallerini gerçekleştirmek, ünlü kaykaycılara kafa tutmak için gelen bir zibidiyi kontrol ediyoruz. İlk aşamada kıyafetimizi değiştiriyor, saçımıza şekil veriyor ve LA halkından biri oluveriyoruz. Ardından hareketlerimizi hatırlamamız isteniyor. Oyunun başında, X'e basılı tutarken iki kez Yukarı tuşuna basarak gerçekleştirilen Boneless hareketini yapamıyoruz mesela. Çünkü bu hareketin bize öğretilmesi gerekiyor. Neyse ki kısa sürede hepsi hareket listemize ekleniyor.

KISACA

Kaykay dünyasının yeni kralı American Wasteland, yine artistik hareketler yaparak puan toplanan, esprili hikayesiyle dikkat çeken çok eğlenceli, sıra dışı bir spor oyunu.


"Düştüğüm an karizmam gider! Dikkatli olmalıyım!"


Yemedim, içmedim, bu kaykayı aldım.

Önceki oyunlardan kalan yüzlerce hareket yetmezmiş gibi, THAW'da da yeni hareketler var. Artık kaykayımız elimizdeyken düz duvara tırmanabiliyor (hayır, öyle demek istemedim), duvarın yüksek bir noktasından geriye/ileriye salto atıp yere inebiliyoruz. Yere kaykayla inmeyi başarır ve hareket yapmaya devam edersek, yüksek puanlar alıp coşuyoruz.

BMXler ise, hayli ilginç. Neden? Çünkü ben kullanmayı beceremedim! Bunun yanında, alışamadım ve sevmedim de. BMXleri seviyor olsam Matt Hoffman'ın oyunlarını oynarım, değil mi? BMXler kaykaylar gibi grind yapabiliyor, ters gidebiliyor, düz gidebiliyor, ama bir kaykaydaki esnekliği asla veremiyor.

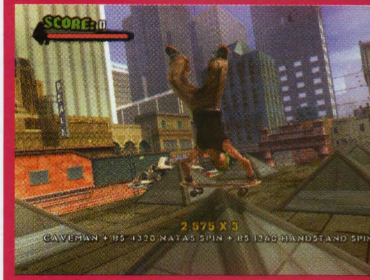
Hikaye modu, Underground'dan farklı olarak tek bir alana yayılmış. Bölümlere koridorlardan geçişler yapılıyor. Bu mod sizi sarmazsa, Classic Mode ile yine S-K-A-T-E avına çıkabilir, kombonuzu bozmadan COMBO harflerini toplayabilir ya da gizli video kasetlerini arayabilirsiniz.

Tony Hawk, yine Tony Hawk ve serinin fanatikleri yine çok eğlenecekler. Seriye yabancı olanlar içinse yepyeni bir dünya (size özeniyorum)... Orijinallik içermediği için klasik olamaz belki, ama yine de çok çok kaliteli bir oyun. **Tuna Şentuna**

ADAM GİBİ KAYSANA EVLAD

American Wasteland'den bir-iki kritik hareke Daha çok hareket, daha çok puan...


Köşelerden daha iyi dönmek, rampalarda daha başar olmak veya slalom yapmak için biçilmiş kaftan, Bert S



Sivri uçlu bir objenin -ya da ucu olan herhangi bir şey tepesinde dönmek mi istiyorsunuz? O zaman Natas Sp deneyin. Tek yapmanız gereken duvarlardan atlayıp b objenin üstüne inmek. Ardından çevrenizde dönerek hareketi gerçekleştiriyorsunuz. Ne kadar çok dengede kalırsanız, o kadar çok puan alıyorsunuz. Kafanızı mı kırmak istiyorsunuz? Natas Spin burada!

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR KARA

Grafik	08	Karakterler daha orantılı.
Ses	07	Müzikler vasatı aşamıyor.
Oynanış	08	Birkaç yeni hareket, eski eğlence...
Ömür	08	Farklı oyun modları ve uzun oyun sü

Tony Hawk macerası American Wasteland ile devam ediyor. Fazla sayıda yenilik olmasa da kaykay oyunlarının kralı hala THPS.

8/1





Jessica'yı rahatsız eden bu adam yoksa Dante mi? Hayıııırrr!!!



Özel saldırıları elde etmek için ilgili silaha yetenek puanı atayın.



"Arkamdakileri görmezden gelirsem belki kendi kendilerine yok olurlar. Olmazlar mı?"



"Ne yuruyorsun ya?! Sana hediye almıştım Kapadokya'dan. El yapımı testi..."



DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

Ejderhası az, eğlencesi bol, grafikleri şirin bir RPG...



DETAYLAR

- DAĞITIM SQUARE-ENIX
- YAPIM LEVEL-5
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.THQ.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA

Cel-Shade grafik tekniğiyle hazırlanmış, serinin tek gerçek üç boyutlu oyunu. Klişe konusuna rağmen, başarılı oynanış sistemi ile dikkatimizi çekiyor.



"...tık uyarmanın vakti değilsin! Çıkar o kırmızı ...çını da boyatma artık!"

Bir RPG'de ne ararsınız? Renkli karakterler mi? Dev bir dünya mı? Fantastik öğeler mi? Yoksa sıra tabanlı bir oynanış mı? Ya da hiçbiri mi? Aklımı karıştırmayın, tam bir yere varmaya çalışıyordum. Diyecektim ki, "Dragon Quest'te bunların hepsi var", ühü. "Hem de çok iyi olmuş; karıştırılmış, oyun çok güzel olmuş" diyecektim, izin vermediniz. Snıff, fırk, ühüh...

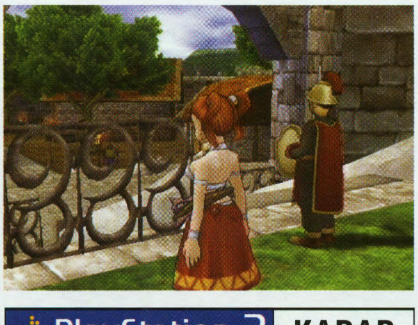
Oysa ki bildiğiniz gibi değil; Dragon Quest ancak sekizinci oyununda üne kavuşuyor (yine şahane bağladım konuyu). Eğer normal bir insanoğluysanız, daha önce bu oyunu oynamamış olmanız gerekiyor. Şayet öyle değilseniz, zaten şu anda bu yazıyı okumuyor ve oyunu oynuyorsunuzdur. Boş konuşuyorum, değil mi? Gideyim...

HERKES PEK SEVİMLİ

Peşin peşin belirteyim, bu sevimli bir oyun. Yapımcı Level-5, daha önce piyasaya sürdüğü Dark Cloud 2'yle kafayı fazla bozmuş olacak ki, Dragon Quest VIII net bir biçimde Dark Cloud 2'ye benzemiş. Özellikle oyunun şeker grafikleri DC2'yi çok andırıyor. En korkunç canavarın peluş, oyuncak versiyonu olsa, geceleri ona sarılıp uyursunuz. Sevimli dediysem, kötü ya da kalitesiz demedim, yanlış anlamayın; arka planda kalan karakterlerin bile tasarımları mükemmel.

Dünyayı yine kötülüğün ellerinden kurtarmak için savaştığımız sıradan senaryoyu geçerek oynanışa atlamak istiyorum. Oyunun başında elimize iki adet karakter veriliyor; birinin adını biz koyuyoruz, diğerinin adı Yangus. Daha sonra ekibimize farklı isimler de katılıyor, ama onlar sürpriz olsun (büyücü bir kız var, çok sevimli). Savaşlar aynı Final Fantasy'deki gibi rasgele gerçekleşiyor. Bu sıra tabanlı savaşlarda sadece saldırmak sizi başarıya götürmüyor. Taktik yapmanız gerek. Strateji her zaman güçten ya da şanstan daha önemli bir etken... Karakterlerinizi istediğiniz özelliklerle donatamadığınızdan, sadece belirli ve kısa süreliğine kullanabildikleri büyülerle stratejinizi geliştirmelisiniz. Bazen "Psyche Up" gibi, saldırınızın etkisini artıran bir seçenek ile bir turu feda edip diğer tura daha güçlü bir saldırı hareketiyle başlamalı, bazen de özel hareketinizle düşmanınızın turunu atlatmalısınız. Aynı düşman tipiyle birkaç defa karşılaştığınız için, her düşmanın nasıl hareket ettiğini bir süre sonra öğreniyor, hareketlerinizi de buna göre ayarlıyorsunuz.

100 saat gibi uzun bir sürede bitirilebilen Dragon Quest, RPG severler için çok zevkli, ama biraz çocuksu bir oyun ve kesinlikle herkese göre değil. Yani Medal of Honor'a, Devil May Cry'a saatlerini harcayan birisi bu oyunu oynamak istemeyebilir. **Tuna Şentuna**



PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR KARAR

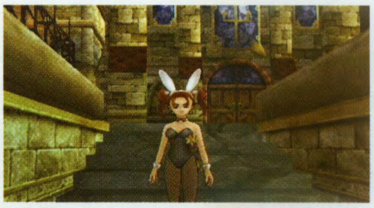
Grafik	10	Tasarım ve uygulama mükemmel.
Ses	10	Özellikle müzikler sanat eseri...
Oynanış	08	Savaş sistemi biraz yüzeysel.
Ömür	09	Oyun o kadar uzun ki, o kadar...

RPG'ye aç olanlar için müthiş bir fırsat... Her açıdan üstünde uğrasıldığı belli ve oynanmayı hak ediyor.

8/10

BİNBİR SURAT

Jessica hem çok hırslı, hem çok zeki, hem de kılıktan kılığa giriyor. İyi ama, neden ve nasıl?



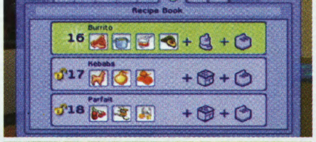
Aslında çok güzel büyü yapabilen Jessica, resimde de gördüğünüz gibi tavşan kız olmuş. Dikkatimizi tavşan olması değil, bacak boyunun iki metre olması çekiyor. Bu kılıkta savaşacağını sanıyorsanız, yanılıyorsunuz.



Jessica buradaysa kalkanı ve kılıcıyla tam bir savaşçı. Aslında bu, karakterine daha uygun, çünkü erkek kardeşi öldürülmüş ve intikamını almak için maceraya atılmış. Ah Jessica, zavallı Jessica...



Gitar çalmanın da bir raconu var; böyle ateş çıkaramıyorsan çalmayacaksın.

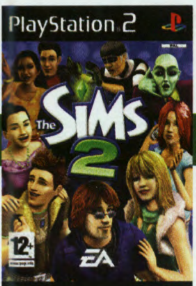





Ohh, sen kenarlara sıçrat, sonra biz temizleyelim.



bronz PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR



THE SIMS 2

Sim'ciklerin konsol dünyasındaki en mutlu günü!



DETAYLAR

- **DAĞITIM** ELECTRONIC ARTS
- **YAPIM** ELECTRONIC ARTS
- **OYUNCU SAYISI** 1-2
- **WEB SİTESİ** HTTP://THESIMS2.EA.COM
- **60HZ MODU** YOK
- **GENİŞ EKRAN** YOK
- **SURROUND SES** YOK
- **ONLİNE** YOK

KISACA
The Sims; PS2'de bir sıçradı, iki sıçradı, tam "Üçüncüde batar mı?" diye endişelenirken bizlere çekirge olmadığını kanıtladı.

Geçen sayımızda, The Sims 2 için kahinlik yaparken ne kadar heyecanlı olduğumu ve oyunu nasıl fazladan iki gözle beklediğimi belirtmiştim. İşte o heyecan Beşiktaş'a DVD almaya gittiğimde rafta The Sims 2'nin gıcır gıcır parlayan kutusunu gördüğümde zirveye ulaşmıştı. Kendimi bilmez bir şekilde, kutuyu kaptığım gibi soluğu PS2'nin başında almıştım. Hey gidi... O dakikadan sonra günde 27 saat oyunu oynadım ve yedinci günün sonunda sizlerle paylaşmam gereken önemli hususlar olduğunu farkettim. Mesela...

ÜÇ YANLIŞ BİR DOĞRUYU GÖTÜRMELİ Mİ?

Oyunu biraz daha övdükten sonra, aniden acımasızlaşıp oyunu eleştirmeye başlayacağım. Hışmımdan korkan olursa sayfayı çevirip kendini hazır hissettiği bir zamanda yazıyı okumaya devam edebilir. "Uyarmadı" demeyin. İlk olarak şunu belirtmeliyim ki, daha önce PC'de The Sims oynamamış biri için bu oyunun bir uyarlama olduğunu farketmek neredeyse imkansız. Sanırım yapımcılar tüm güçlerini oyunun konsolda eğreti durmaması için kullanmışlar. Ayrıca geçen sayıda bahsettiğim yemek yapma konusundaki yenilikler oyuna gerçekten farklı bir tat vermiş. Yaratabileceğiniz yemek sayısı hem çok fazla, hem de her biri size yediğiniz an farklı bir yarar sağlıyor ya da zarar veriyor. Mesela herkesin sevebileceği bir çilekli turta pişirirseniz bu sizi Eros'un oku gibi kısa bir aşk mevsimine sokuyor. Ancak çilekli turtanın içine tavuk eti koyarsanız mideniz bozuluyor. Sadece yemek yapma konusunda değil, hayattaki amaçlarınız ve bu amaçlarınızı gerçekleştirdiğinizde yavaş yavaş satışa sunulan objelerdeki yenilikler de oyunun bağımlılık yapma eğilimini artırıyor. Özellikle hikaye modunda, amaçları yerine getirdikçe artan puanınız sayesinde tek kişilik moda göre çok daha fazla sürpriz ile karşılaşabiliyorsunuz. Bu sürprizlerin en büyüğü, puanınız yeterli oldukça başka bir mahalleye taşınıp orada yeni ev arkadaşlarıyla yaşamanız ve onları yönetebilmeniz. Ve bomba geliyor; artık sim'ciğiniz öldükten sonra hayatına bir hayalet olarak devam edebiliyor.

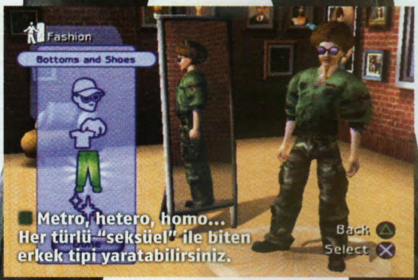
Peki, neden bir aile kuramıyorum bu sevgili oyunda? Neden PC'de olduğu gibi yemek yedikçe şişmanlamıyorum? Sosyalleşmek istediğimde neden hareketler bu kadar sınırlı? Ve benzeri sorular ile beynimi yiyip duruyorum, ama hala oynamaya devam ediyorum. Demek ki üç yanlış bir doğruyu götürmüyor. Bu yüzden "The Sims 2; dostum sen bu işi başarmışsın" diyor ve onu huzurlarınızda tebrik ediyorum. ■ **Elif Akça**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR KARAR

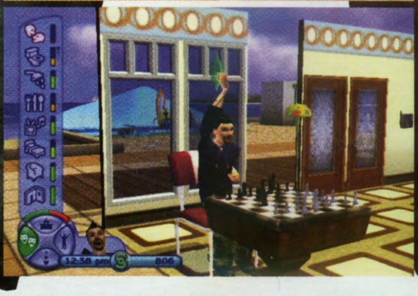
Grafik	08	Mükemmel değil, ama tatmin edici.
Ses	07	Karakter sesleri ve efektler yetersiz.
Oynanış	08	PC versiyonuna göre sığ olsa da zevkli.
Ömür	07	Basitlik oynanış süresini azaltıyor.

Ne demiş büyüklerimiz, bir oyunun artıları eksilerinden kat kat fazlaysa, o oyunu bağrımıza basmamız gerekir.

8/10



Metro, hetero, homo... Her türlü "seksüel" ile biten erkek tipi yaratabilirsiniz.



SEN ARTIK BİR MELEKSİN YAVRUM

Ruhuna El Fatiha...


1. Kaç kere söyledim, yemeği gece yatmadan önce dolaba koy, bozulur yoksa; ama dinlemedi beni. Gözümün önünde ertesi sabah yedi o bozuk yemeği, "hıck" dedi gitti.


2. Sonra ruhu bedeninden çıktı. "Eyvah!" dedim, "Ölürken ona yardım etmedim diye intikam alacak!". Uçaraktan bahçeye saklandı, beni de bir titreme aldı ki sorma.


3. Bir baktım, saklandığı yerden çıkageldi. "Bak ben seni çok severdim aslında..." dedim, duymadı bile. Bedenime girmeye çalıştı, giremedi.


4."Yaşarken bi' baltaya sap olamadın, ölüyken daha da betersin. Sen git Azrail ile konuş, belki bir şeyler yapar senin için." dedim, elimi öptü, barıştık. Azrail'e 100 YTL vermiş, şimdi yanımda.


Bir evde iki dişi ev arkadaşıyla yaşamak herkese nasip olmaz.

ALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Savaş tüm acımasızlığıyla sürüyor...



DETAYLAR

IM ACTIVISION
TREYARCH / GRAY ER STUDIOS
CU SAYISI 1-2
SİTESİ WWW. FDUTY.COM
MODU YOK
EKRAN VAR
UND SES VAR
E VAR

Savaş oyunlarının oyuncuların gönüllerindeki yeri hep ayrıdır aslında. Çünkü ne strateji oyunlarındaki gibi onlarca birimi aynı anda kontrol ederiz, ne de dövüş oyunlarındaki gibi teke tek dövüşürüz. Savaş oyunlarında ise binlerce asker arasından sadece birini yönetiriz ve pastanın en güzel kısmını alırız, savaşı kazandıran adam oluruz. En kritik noktadaki askeri biz saf dışı bırakırız, en güçlü tankın üzerine biz bomba koyarız; savaşmayı severiz.

OLMAK YA DA ÖLMEK

Oyunun isminde yer alan Big Red One, Amerika'nın Birinci Piyade birliği. Bu birlik, Amerika'nın İkinci Dünya Savaşı'ndaki en cesur ve en güçlü birliği olarak bilinir. Big Red One'la; İtalya, Fransa, Afrika ve Sicilya'da çatışmalara giriyoruz. Tank kullanarak binaları yıkıyor, uçaksavar ile kuş avlar gibi uçak düşürüyor ya da eskortluk görevleri alıyoruz. Oyun boyunca kurşun sesleri bir an olsun dinmiyor ve uçaklar, tabir yerindeyse size teğet geçiyor; her an sizi bombalayacakmış gibi uçuyorlar. Kısacası, oyunun atmosferi çok sağlam. Big Red One ilk sınavı geçiyor, ama dönem henüz bitmedi.

Konsollardaki FPSlerin hemen hepsinde varolan kontrol sorununa ne yazık ki CoD2'de de rastlıyoruz. Sıcak çatışmalarda aksiyona ayak uyduramıyor ve hantal kalıyoruz. Bu da oyunu gereksiz bir şekilde zor hale getiriyor. Sadece



Hayır! Hayııır! O senin adamııı... GÜM!

kontrol sorunu yüzünden aynı bölümü ezberleyinceye kadar oynamak da bir süre sonra oyundan kopmanıza neden oluyor.

Big Red One, PC versiyonuyla karşılaştırıldığında "çizgisel" kalıyor. Alternatif yollar veya alternatif görevler söz konusu değil. Hatta belirli bir noktaya kadar oyun ilerlemiyor bile. Bir keresinde, ağır taramalılar ile kapatılan L şeklindeki bir yolda karşıma bir tank çıktı. Tankın arkasına geçtiğimde taranıyordum (gereksiz taranmalardan kaçınmak gerek. - FA), ama ilerlemem gerekiyordu. Çünkü olduğum yerde kaldığım sürece uçak, binayı bombalayıp bana ve adamlarıma yol açmıyordu. Bu tip basmakalıp görevler CoD'nin adına yakışmıyor ve oyunun notu düşmeye devam ediyor (hep orta okuldaki öğretmenim yüzünden; bu canavarı o yarattı).



BİR BOMBA GÖRDÜM SANKİ

Big Red One'da görsel açıdan belirgin bir gelişme var; patlama, bulut ve duman efektleri mükemmel. Tanklar, mermi kusan uçaklar oldukça gerçekçi, bölüm tasarımları ise bir hayli detaylı. Dolayısıyla atmosfer oldukça sağlam.

Sonuçta, ne yazık ki CoD2, adını PS2 semalarına altın harflerle yazdıramıyor. Saman alevi gibi bir anda parlıyor ve sönüyor. Tek yapabildiği şey ise bir-iki saatliğine heyecan vermek. Ama bizi asla kandıramaz (teşekkürler öğretmenim). **Volkan Turan**





Az sonra kafasına bomba düşebilir.

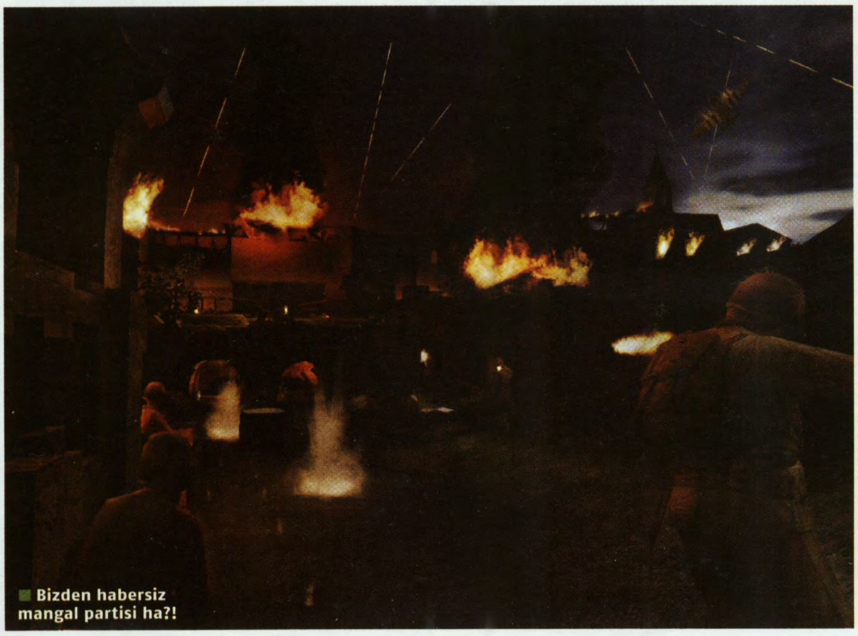
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	İlk oyundan daha iyi ve detaylı.
Ses	07	Kısıtlı diyaloglar ve klasik müzikler...
Oynanış	06	Hiçbir yenilik yok, yetersiz.
Ömür	07	Multiplayer modu ömrünü uzatıyor.

Online bağlantınız varsa 16 kişiye kadar turnuva düzenleyebilirsiniz. Online oyunda fazla ağırlık da yaşanmıyor. **7/10**

KISACA

nci Dünya Savaşı onulu oyunlar ndan sıyrılan CoD, inci macerasıyla 'ye konuk oluyor. eraberinde de eyici bir atmosfer ve bolca silah getiriyor.



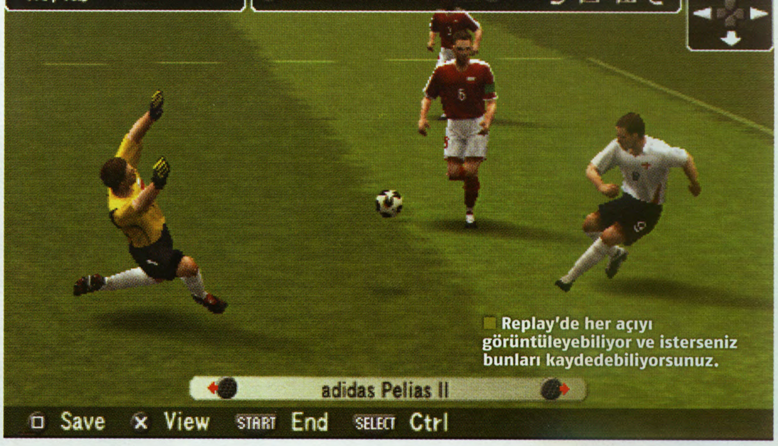
Bizden habersiz mangal partisi ha?!







Ronaldinho, PS2'den PSP'ye transferinde yeteneklerinden hiçbir şey kaybetmemiş.



Replay'de her açıyı görüntüleyebiliyor ve isterseniz bunları kaydedebiliyorsunuz.

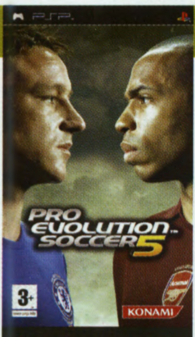






bronz PlayStation.2 RESMI DERGISI-TR

PRO EVOLUTION SOCCER 5

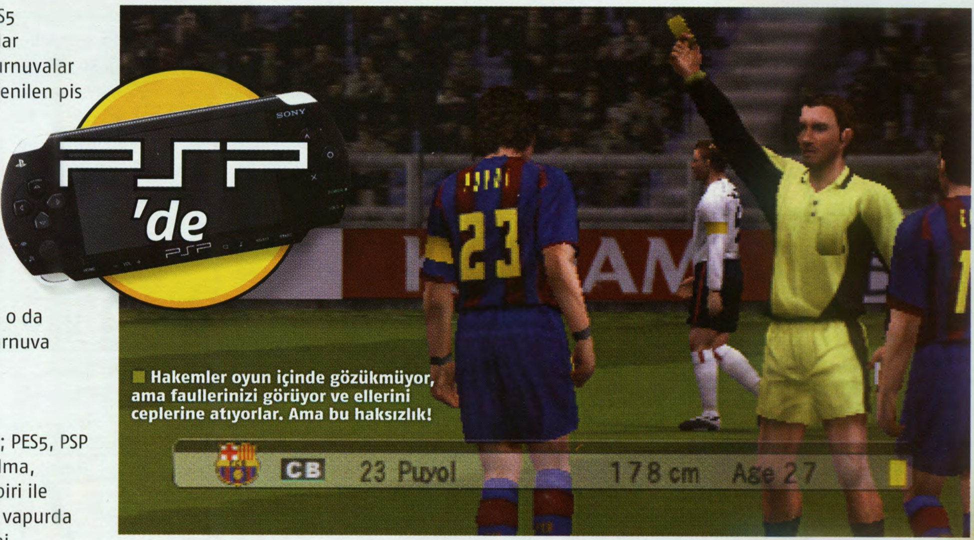


DETAYLAR

DAĞITIM KONAMI
YAPIM KONAMI
WIFI VAR
DOWNLOAD YOK

PES ele, avuca bakar olmuş...

Etrafıma baktığımda herkesin PES5 oynadığını görüyorum. Arkadaşlar birbirlerine "yatılıya" gidiyor, turnuvalar yapılıyor, baklavalar yenilyor, yenilen pis goller karşısında sinir olunuyor ve uzaktan atılan gollerde "Gol böyle atılır koçum!", "Baldı!" tartışması yapılıyor. Herkes büyük bir heyecan ve coşkuyla gamepad'e sarılmış durumda... Tabii ki ben de bu "herkes" sınıfına dahilim; hatta tüm ofis, hatta Vogel binası da... PES5 oynamaktan başka bir isteğimiz varsa, o da PES5'i daha çok oynamak, daha çok turnuva yapmaktır. Bu böyle biline!



Hakemler oyun içinde gözükmüyor, ama faullerinizi görüyor ve ellerini ceplerine atıyorlar. Ama bu haksızlık!

CEP PES'İ

İşte herkesin dileğinin gerçekleştiği an; PES5, PSP için çıkmış bulunmakta. Ve artık TV bulma, elektrik kesintisi gibi problemlerin hiçbiri ile karşılaşmayacağız. Artık gollerimizi bir vapurda ya da hınca hınç dolu bir otobüste dahi atabileceğiz. Yolculuğa çıkmadığımız zamanlarda da yorgan altındayken ya da banyo yaparken (yok, bu olmadı) lig mücadelesine devam edebileceğiz. Dileklerimiz gerçekleşti... Biri hariç!

Hayat, bize oyun dünyasında dahi her dileğimizin gerçekleşmeyeceğini gösteriyor (oyunların faydaları?). Biz PES'i şu mucize el aletimiz PSP'de de oynayalım istedik, oldu. Ancak diğer dileğimiz, yani oyunun PS2 versiyonuyla aynı olması isteğimiz gerçekleşmedi. Üzüntülüyüz tabii ki. İlk hayal kırıklığını oynanışta yaşıyoruz; bildiğiniz gibi PSP'de yalnızca bir L(eft) ve bir R(ight) tuşu var. Çalım ve taktik hareketlerini atayabildiğiniz tuşlar yok; bu özellikleri kullanamıyoruz kısacası. Zaten çalım atmak da PES5'in olmazsa olmazlarından değil. Yön tuşları ile sağa ve sola kesme çalımlar yapabiliyoruz. Taktik de bir şekilde halledilebilir. Ama asıl sorun, top kontrolünün PS2 versiyonundaki kadar gerçekçi olmaması. Diğer yandan top kapma ve pas verme sisteminin de çok gerçekçi olduğu söylenemez. Oyuncularsa grafik açısından ne çok iyi, ne de çok kötüler, ama asla PS2 kalitesinde değiller. PSP'nin ekranının TV ekranı gibi yenileme hızı yüksek değil; birçok oyuncunun ekranda aynı anda bulunduğu zamanlarda oyun yavaşlıyor, anlamsız grafik kaymaları ve beraberinde gözü yoran sahneler ortaya çıkıyor. Dolayısıyla güzel animasyonlar da anlamını yitiriyor.

PSP'nin kontrol mekanizması PS2 joystick'i gibi değil elbette. PS2'de pas vermek kısa bir zaman sonra refleks halini alırken, PSP'de bu süreç çok uzun sürüyor, çünkü pas (X) ve şut (Kare) arasında gidip gelmek sanıldığı kadar kolay, daha önemlisi eğlenceli olmuyor.

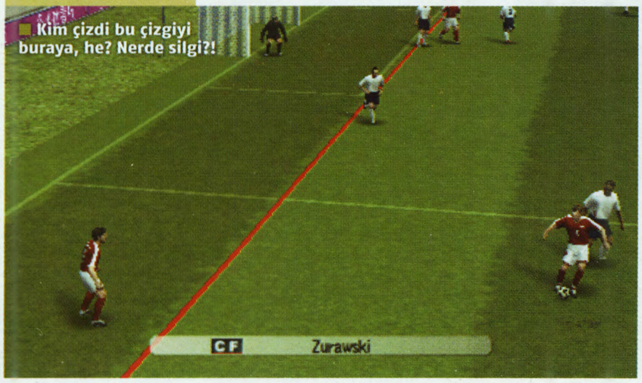
PSP'nin ekranı bu oyuna göre gerçekten küçük kalıyor. Wide kamerası, PS2'deki Wide uzaklığında değil (olsaydı futbolcular karınca kadar olurlardı, ancak toplamda yalnızca üç kamera olduğu için fazla alternatifiniz yok). Bu yüzden ara pas attığınızda tehlike yaratacak pozisyonları genelde kaçırıyorsunuz. Bunu önlemek için radarı kullansak da, sonuçta bu "Radarı Takip Etme" oyunu değil. Defansın arasına güzel, havadan ara pas atamamak zaten bu oyunu PES olmaktan biraz uzaklaştırıyor.

Fark ettiğimiz bir detay da yapay zekanın PS2'deki PES5'ten daha zayıf olması. Rakip, oyunun genelinde üstünüzde baskı kuramıyor (tabii ki oyunu biliyorsanız), güzel paslaşamıyor ve kolay gol yiyor. Buna rağmen bazen rakip kaleci mucizevi bir refleks ile imkansız toplar çıkarabiliyor ya da en yeteneksiz oyuncu süper ötesi ara paslar ile sizi sinir edebiliyor, ama genel olarak bizi tatmin etmedi yapay zeka.

MASTER'SIZ PRO?

Oyunda maalesef Master League yok. Spikerin gidişinden sonra en büyük kesinti burada

KISACA
Konami'nin en güzel meyvelerinden olan PES5, PSP'ye geçiyor ve futbol salgını tam gaz devam ediyor. Bazı hataları var, ama WiFi özelliği bunların hepsini kapatıyor.



Kim çizdi bu çizgiyi buraya, he? Nerde silgi?!



TV stilindeki tekrarlar gayet hoş gözüküyor.



Sanki biraz benzi solmuş? Kuş gribi?



WiFi modunda oyuncunuzun kafası üzerindeki ad yerine "P" kullanılmış.

Bu güç barı şut çekerken ve kesin paslar verirken doluyor.

Ekranın görülen kısmının dar olması nedeniyle hava toplarında ve ara paslarda radarı kullanmak en iyisi.




Güç barınızı ne kadar çok doldurursanız o kadar sert şut çekersiniz.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR ÖZEL İNCELEME!

PEŞ5 PSP NEDEN MÜKEMMEL DEĞİL?

PES'in yapımcısı Shingo "Seabass" Takatsuka, Pro Evo 5'in PSP'deki problemlerinin nedenlerini anlatıyor.

Spikerin ve Master League'in çıkarılışı hakkında...
"Yükleme süresini azaltmamız için oyundan bir şeyler çıkarmamız gerekiyordu. İlk gidenler Master League ve spiker oldu. Ama sanırım Master League'i bir sonraki versiyona dahil etmenin bir yolunu bulacağız. Spikeri eklememiz ise kesinlikle imkansız."

Ekranın bulanıklaşması hakkında...
"PSP'nin LCD ekranı düşük bir yenileme hızına sahip ve bu da ekranın bulanıklaşmasına neden oluyor. Aynı zamanda PSP'deki oyun, PS2'deki framerate'in sadece yarısını kullanıyor. Yani neredeyse aynı PSone günlerindeki gibi... Takımımla bu sorunun bir sonraki versiyonda giderilmesi için muhakkak görüşeceğim."

Kontrol sorunu hakkında...
"Dürüst olmak gerekirse, PES'in PSP versiyonundaki kontrol sistemi üzerinde çalışmaya başladığımızda, oyun sanki su altındaymışız gibi çalışıyordu. Yeri geldi, pes etmeyi bile düşündük. PSP, oyunun teknolojisini kaldıramıyordu. Biz de şu an elimizde ne varsa, onu oyuna dahil ettik."





PSP'de de en ölümcül taktiklerinizi uygulayabilirsiniz (defans yapmak yok!).

yaşanmış. Uzun bir mücadele isteyenler için sadece lig var. Geri kalanlar ise Dostluk Maçı (Friendly Match) ve birkaç maç süren Kupa (Cups) bölümleri... Neyse ki takımları eksiltmemişler; toplam seçilebilir takım sayısı 195.

Gelelim multiplayer moduna... Eğer PSP'si ve PES5'i olan bir arkadaşınız varsa WiFi yoluyla karşılıklı maç yapabilirsiniz. Açıkçası bu kapışmaların zevki çok ayrı. Düşünsenize; iş yerindesiniz ve yemek molası verilmiş. Arkadaşınızla neden 10 dakikalık bir maç yapmayasınız ("Yenilip alay konusu olurum." ya da "Patron kızıyor.", güzel cevaplar)? Ya da okulda arkadaşlarınızla ders aralarında (ders sırasında oyun oynayanı ispiyonlarız, acımayız)? Anlayacağınız, oyunun multiplayer kısmı tüm eksiklerine rağmen gayet keyifli.

Aslına bakarsanız PES5, PSP için gerçekten ağır bir oyun ve Konami bu harika oyunu PSP'ye uyarlamak için neredeyse elinden gelen her şeyi yapmış. Sonuç mükemmel olmasa da, oyunu almanızı öneriyoruz, çünkü PES'in bu halinden bile uzun süre keyif alabilirsiniz. Hele bir arkadaşınız varsa, bu keyif ikiye katlanacaktır. Dikkat edin de işten veya okuldan atılmayın!
Volkan Turan

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR KARAR

Grafik	06	Bulanıklık yüzünden heba olmuş.
Ses	06	Spiker yok ve müzikler sıkıcı.
Oynanış	07	Sorunlar var, ancak bildiğimiz PES'e yakın.
Ömür	09	Master League yok, ama WiFi ile, uzun.

Bildiğimiz PES'e çok yakın, bunda şüphe yok ve bu oyunu PSP'de oynamak gerçekten mükemmel bir duygu. Mutlaka alınmalı.

8/10



Atesteyim ateste ateste! Aklım gitti bir yüzüğe iste!





28 numaralı oyuncu topa gelisine...

THE LORD OF THE RINGS: TACTICS

Orta Dünya'da hayat asla bitmez!

Adından uzun yıllar söz ettirecek üç filmden sonra, Yüzüklerin Efendisi, oyunlarıyla hayranlarının karşısına çıkmaya devam ediyor. Bu seferki durağı ise ne TV, ne de 19" monitör; sürekli yanımızda taşıdığımız PSP. Anlaşılan yine başımız Sauron ile belaya girecek.

TAKTİK OKU!

Oyunun ismi içinde yer alan "Tactics" kelimesi merak uyandırıyor. Bu yüzden bir açıklama gerek; The Lord of the Rings: Tactics, PS2'da tanık olduğumuz diğer oyunlar gibi serbestçe oynadığımız bir aksiyon/adventure değil. Halis muhlis (canı Türk Kahvesi çeken var mı?) sıra tabanlı bir RGP oyunu. Aslında tema ilginç. Özellikle iyinin (Frodo tayfası) veya kötünün (Sauron tayfası) yanında olabilme seçeneği işi daha da ilginç kılmış. Çünkü bu özellik sayesinde oyunda yöneteceğimiz karakterlerin sayısı artmış. İşin bu kısmında pek sorun yok, ama olay dövüş sahnelerine gelince durum değişiyor.

Eğer daha önce sıra tabanlı RPG oynadıysanız



dövüşlerin nasıl yürüdüğünü kısa zamanda çözebilirsiniz. Oynamadıysanız; tek yapmanız gereken, karelerde düşmanla aranızdaki mesafeye göre ilerlemek. Bu sırada güçlerinizi/rakibin güçlerini iyi değerlendirip bir alanda uzmanlaşmanız gerekiyor. Cümle her ne kadar "strateji" koksa da, maalesef değil. Dövüşler oldukça ağır ve heyecansız geçiyor. Strateji kurmak zaman alıyor ve strateji geliştirmeden de ilerlenebiliyor oyunda.

Oyun Orta Dünya'da geçiyor elbette. Filmden/kitaptan fantastik mekanlar alınmış ve buna ek olarak üçlemenin meşhur dövüş sahneleri de oyuna dahil edilmiş. Müzikler tanıdık ve çok güzel. Ama seslendirmede problemler var; ne yazık ki ana karakterlerin diyalogları oyunda yer almıyor. Bunca artıyı, eksiyi birbirine karıştırdığımızda (peki canı salata çeken var mı?) ortaya süper bir tablo çıkmıyor, ancak yeni doğmuş küçük bir PlayStation için bu normal. **Volkan Turan**



DETAYLAR

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM ELECTRONIC ARTS
WIFI VAR
DOWNLOAD YOK



Tactics parlak fikirler içeriyor, ama uygulamada bazı sorunlar var.

KISACA
EA, Yüzüklerin Efendisi'nin peşini bırakacakmış gibi görünmüyor ve bu sefer de karşımıza sıra tabanlı taktiksel, RPG öğeleriyle donatılmış bir oyunla çıkıyor. 40 dakikalık video da cabası!

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	06	Fena değil, ama ekran genelde karışık.
Ses	07	Efekt ve müzikler hoş.
Oynanış	06	Karakterlerin dönüşleri çok keskin.
Ömür	07	Çok uzun olmasa da, yeterli.

"Önüne çıkan herkesi öldür" mantığına biraz daha strateji katılabilseydi, EA ilk PSP TLotR oyunuyla hedefi tutturabilirdi. **6/10**



LEMMINGS

Mavi saçlı minikler, cüsselerine uygun konsolda...

Amiga döneminden sonra, birçok 3D denemesinde olduğu gibi Lemmings 3D'de de oyunun ruhu, atmosferi ve sevimliliği yok edilmişti. Başka bir deyişle bu hastası olduğumuz ufak yaratıklar bir türlü zamanımıza ayak uyduramıyordu. Ta ki kendileri gibi ufak cep konsolunda yerlerini alana kadar... PSP Lemmings, orjinal oyunun çok başarılı bir şekilde uyarlanmış hali. Oyuna, eski Lemmings oyunlarından bildiğimiz bölümlerin uyarlamaları dışında, yeni ama yine aynı tatta bölümler eklenmiş. Oyunun grafikleri, animasyonları ve efektleri de yenilenmiş; ancak bu yenilenmede kontrollerin biraz zor olmasının dışında, abartı ya da oyunun eski havasını bozacak türde bir olumsuzluk söz konusu değil. **Elif Akça**

DETAYLAR

DAĞITIM SCEE
YAPIM TEAM 17
WIFI VAR
DOWNLOAD VAR







Keşke gerçek hayatta da sözümü dinleyen bu kadar fazla canlı olsa...

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	09	Detaylı, sevimli ve kaliteli.
Ses	08	Eskisi gibi atmosferi tamamlıyor.
Oynanış	07	Kontroller daha kolay olabilirdi...
Ömür	09	Oldukça uzun.

Özlediğimiz Lemminglerin, "Ah nerede o eski Lemmings..." dedirtmeyen bir oyunla ve PSP ile dönmeleri bizleri mutlu etti. **9/10**

replay

BİR İLERİYE, İSTEDİĞİNİZ KADAR GERİYE...

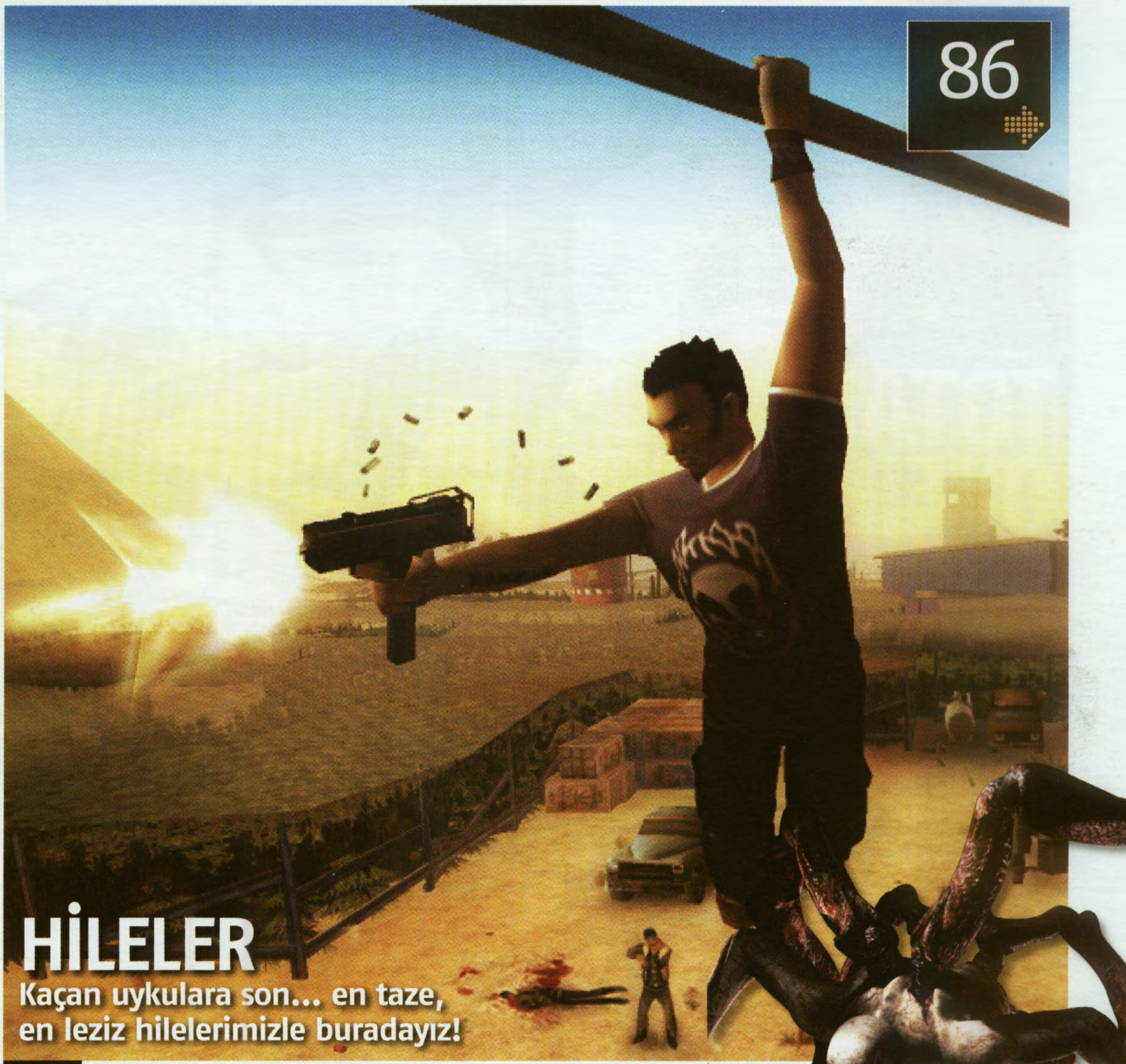


Sizi bilmem, ama ben yıl sonlarını seviyorum. Çünkü bunca iyi oyunu yılın başka bir döneminde bulmak pek mümkün değil. Varsın yılımıza bir rakam daha eklensin; takvim yaprakları azalsın, insanlar yaşlansın, ama kaliteli oyunlardan mahrum kalmayalım. Bitmesine çok az kalan bir yılın son ürünlerini taze taze topladığımız yeni sayımızda da zamana meydan okumaya devam ediyoruz.

Yenilenen En İyi 100 oyuna şöyle bir göz attıktan sonra, resmi satışlar için Listeler'e geçeceğiz. Can'ın yeni macerasına tanık olduktan sonra bitiremediğimiz oyunlarda gizlice hile yapacak ve büyük olasılıkla hepsinden sıkılıp PSP'nin çekiciliğine yenik düşecek, PES5'e kaldığımız yerden devam edeceğiz. Seneye görüşürüz (5 yaşından 55 yaşına kadar yapılan patentsiz soğuk bir espridir)!

Volkan T.

Volkan Turan
vturan@ps2dergisi.com



86

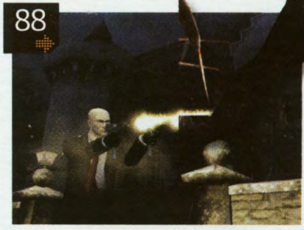
HİLELER

Kaçan uykulara son... en taze, en leziz hilelerimizle buradayız!

88 **EN İYİ 100**
İki sayfada tam 100 oyun... Kaçırdığınız oyunları buraya hapsettik, gelip teslim alın.

90 **LİSTELER**
Zirvedeki ve küme düşme hattındaki oyunlar... Puan tablosunda son durum.

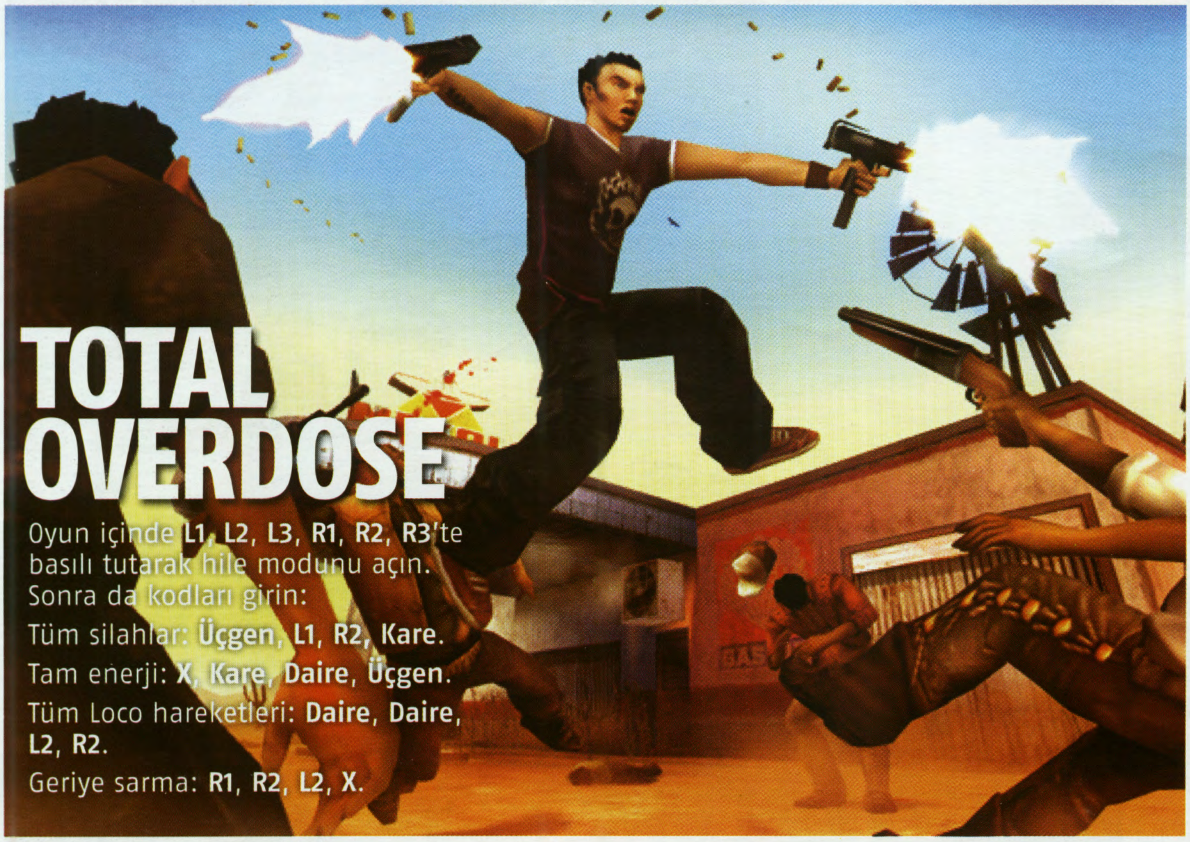
90 **ONLINE**
Hangi oyunların multiplayer modu denemeye değer?





hileler

BİZ ONA "OKU, ADAM OL, HİLE YAPMA!" DEDİK, AMA O DİNLEDİ Mİ...



TOTAL OVERDOSE

Oyun içinde L1, L2, L3, R1, R2, R3'te basılı tutarak hile modunu açın. Sonra da kodları girin:

Tüm silahlar: Üçgen, L1, R2, Kare.

Tam enerji: X, Kare, Daire, Üçgen.

Tüm Loco hareketleri: Daire, Daire, L2, R2.

Geriye sarma: R1, R2, L2, X.

DESTROY ALL HUMANS

Oyunu durdurun ve L2'de basılı tutarak kodları girin:
Alarm seviyesini düşürmek: R2, Sağ, R2, R1, Kare, Sağ.
Hasar almama: Kare, Daire, Sol, Sol, Daire, Kare.
Sonsuz cephane: Sol, Daire, R2, Sağ, R1, Kare.

DRIVER 3

Tüm görevleri açmak için ana menüde; L1, R1, L1, L2, Kare, Kare, Daire tuşlarına basın.
Sonsuz cephane için ana menüde; R1, R2, R1, R2, Kare, Daire, Kare tuşlarına basın.
Tüm silahlar için ana menüde; R1, L2, Kare, Daire, R1, R2, L2 tuşlarına basın.

ENTER THE MATRIX

Hile modunu aktif hale getirmek için The Hacking Engine'e girin CHEAT.EXE yazın ve hileleri yazmaya başlayın.
Sonsuz focus: 69E5D9E4
Maksimum ateş gücü: 0034AFFF
Sonsuz cephane: 1DDF2556
Sonsuz sağlık: 7F4DF451

EYETOY: ANTIGRAV

Crimson ile oynamak için Style modunda Black Rock Ridge bölümünü bitirin.
Drone ile oynamak için Speed modunda Black Rock Ridge bölümünü bitirin.

FREEDOM FIGHTERS

Oyun sırasında şu kodları girin:
Sniper tüfeği: Üçgen, X, Kare, Daire, Üçgen, Sağ.
Ağır makineli tüfek: Üçgen, X, Kare, Daire, Üçgen, Aşağı.

FREQUENCY

Hile modunu aktif hale getirmek için, oyun esnasında; Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı tuşlarına basın.
Autocatcher: Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı.
Bumper: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı.
Multiplier: Sağ, Sol, Sol, Sağ, Yukarı.
Freestyler: Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Aşağıdaki kodları ana menüdeki Extras kısmına girin. Not: Hilelerin çalışması için yeni bir profil yaratmanız gerekiyor.
Büyük kafalar: NICKWEST
Sonsuz cephane: MERCENARIES
Authentic modu: SWEDISH ARMY
Tüm bölümleri açma: APANPAPANSNALE9

GRAND THEFT AUTO III

Oyunu oynarken şu kodları girin:
Uçan arabalar: Sağ, R2, Daire, R1, L2, Aşağı, L1, R1.
Mükemmel fren (Zıplamak için L3'e basın): R1, L1, R2, L1, Sol, R1, R1, Üçgen.
Tank: Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, Daire, R1, L2, L1, Üçgen, Daire, Üçgen.
Görünmez arabalar: L1, L1, Kare, R2, Üçgen, L1, Üçgen.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Oyun sırasında şu kodları yazın:
Nitro taksiler (zıplamak için): Yukarı, X, Üçgen, X, Üçgen, X, Kare, R2, Sağ.
Uçan arabalar: Kare, Aşağı, L2, Yukarı, L1, Daire, Yukarı, X, Sol.
Suda giden arabalar: Sağ, R2, Daire, R1, L2, Kare, R1, R2.
Daha hızlı arabalar: Sağ, R1, Yukarı, L2, L2, Sol, R1, L1, R1, R1.

HEROES OF THE PACIFIC

Aşağıdaki kodları oyunun ana menüsünde girin:
Hile menüsü: L1, R2, L2, R3, R1, L3.
Uçakları geliştirme: L1, Sol (joystick ile), R2, Sağ (joystick ile), Sağ (yön tuşu ile), Aşağı (yön tuşu ile).
Görevleri açma: Yukarı (joystick ile), Aşağı, (joystick ile), Sol (joystick ile), R2, L1, Sağ (joystick ile).
Japon ırkı: Daire, R2, L1, L2, Sol (yön tuşu ile), Yukarı (yön tuşu ile).

HITMAN: CONTRACTS

Herhangi bir bölümü Silent Assassin derecesinde tamamlamak için R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, Daire, X, Daire, X.

KILLZONE

Oyun sırasında oyunu durdurun ve Option menüsüne girin. L1'e basılı tutarak şu kodları girin:
Sonsuz cephane: Daire, Kare, Üçgen, Daire, Kare.
Büyük kafalar: Daire, Kare, X, Daire, Daire.

MADDEN NFL 06

Ana menüdeki My Madden'dan Madden Cards'ı seçin Madden Codes'u seçip şu kodları girin:
Tüm istatistikler: 555128
Klasik takımlar: 614897

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Electra'nın kartı: Kod olarak THEHAND yazın.
Storm'un kartı: MONROE.
Tüm Fantastic 4 çizgi-romanları: SavageLand.

MEDAL OF HONOR: EUROPEN ASSAULT

Oyunu dondurun, L1 + R1 basılı tutup; Daire, Daire, Sol, Üçgen, Daire, X'e basın. Şimdi hileleri aktif hale getirebilirsiniz.
Maksimum adrenalin: L1, R2, R1, Yukarı, Üçgen, Daire.
Sonsuz cephane: L2, L1, Kare, L2, L1, R1.
Sonsuz Sağlık: Kare, L2, L1, Üçgen, Üçgen, L2.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Scorpion'la oynamak için ana



BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005

Options'taki Cheats'e gelin ve şu kodları girin:
Klasik oyuncuları açma: **GONEFORADUCK**
Klasik maçları açma: **BOWLEDHIM**
Ödülleri açma: **DOLLY**
Tüm takımları açma: **GOODLENGTH**
Klasik XI müsabakasını açma: **STUMPED**

menüde L2'ye basılı tutup; Kare, Yukarı, L1, R1, Sol, Sağ, Kare'ye basın.
Sub-Zero'yla oynamak için ana menüde L2'ye basılı tutup; Kare, Aşağı, Yukarı, L1, L1, Yukarı, Kare'ye basın.
MK 2 arcade oyunu için ana menüde L2'ye basılı tutup; Kare, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, R2, Kare'ye basın.

NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL
Hile modunu aktif hale getirmek için ana menüdeki Features'a girip Create-a-Car bölümünü seçin. Daha sonra kodları girebilirsiniz.
Tüm bonusları açmak için; Gimme Gimme yazın.
Takım prestijini geliştirmek (2 milyon prestij) için; MeMyself AndI yazın.
10 milyon Dolar için; Walmart Money yazın.

NBA LIVE 06
Adidas A3 Garnett 3 ayakkabısı için; DRI239Z49 yazın.
S.Carter 3 ayakkabısı için; JZ3SCARTVY yazın.
Sacremento Kings 05-06 alternatif üniforması için; 65NNBFDWA yazın.

NEED FOR SPEED MOST WANTED
Castrol Ford GT için "Pres Start" ekranında; Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.
Castrol Syntec Fort GT için "Press Start ekranında; Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.
Porsche Cayman için "Press Start" ekranında; L1, R1, R1, R1, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı tuşlarına basın.

RAINBOW SIX LOCKDOWN
Yenilmezlik için, oyun esnasında şu kodu girin: Yukarı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı.

RED FACTION 2
Hile menüsünü açmak için Cheat menüsünde; Kare, Daire, Üçgen, Daire, Kare, X, Üçgen, X tuşlarına basın.
Tüm option menüsü için Cheat menüsünde; Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Daire, Kare, Daire tuşlarına basın.
Bölümler seçmek için Cheats menüsünde; Daire, Kare, X, Üçgen, Kare, Daire, X, X tuşlarına basın.

RESIDENT EVIL 4
Enerjinizi tek bir hamlede maksimum seviyeye getirebilirsiniz; yeşil, kırmızı ve sarı bitkileri birleştirmeniz yeterli. Ayrıca oyundaki silah satıcısının verdiği görevde; çevredeki mavi madalyonları bulup silahınızla vurduğunuz zaman (10'dan fazla bulmanız gerek), gelişmiş ve güçlü özellikleri olan "Punisher" silahına sahip olabilirsiniz.

SOUL CALIBUR 3
Abelia ile oynamak için Chronicles Of The Sword modundaki Chronicle 18'i bitirin.
Abyss ile oynamak için Cervantes, Lizardman, Olcadan, Rosk, Sophitia ve Yoshimitsu'yu açın ve Tales of Souls modunu bitirin.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR
Tüm bölümleri ve arenaları Single Mission Replay moduna yani görev moduna aktarabilmek için, ana menüdeki Extras'ın üstüne gelin ve 11 kez Sol'a, yedi kez Sağ'a ve ardından Kare'ye basın.

SSX ON TOUR
Extras menüsünden Cheats'i seçin ve şu kodları girin:
Sınırsız Boost: ZOOMJUICE
Bütün kıyafetler: FLYTHREADS
Kariyere daha fazla para ile başlamak için: LOOTSNOOT

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH
Settings bölümünde Codes'a girin ve şu kodları girin:
Yenilmezlik: XUCPHRA
Sonsuz güç: KAIBURR
Tüm Jedi güçleri: JAINNA
Süper ışın kılıcı: SUBERSABERS

STAR WARS: BATTLEFRONT 2
Yenilmezlik: Oyunu durdurun ve Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ tuşlarına basın.
Sonsuz cephane: Oyunu dondurun ve Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ tuşlarına basın.

TEKKEN 5
Ses değişikliği için Mokujin'ı seçerken Aşağı tuşuna basılı tutun. Mokujin ve Kuma'nın bayan halleri ile oynamak için bu dövüşçüleri X'e basarak seçin.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND
Hileleri girmeden önce L1 + R1 + X'e basılı tutun, sonra kodları girin.
Ölümsüzlük: Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı.
Tüm haritalar: Sol, Sağ, Aşağı, Sağ, R2, Sol, Yukarı, Sol.
Maksimum delilik: Sağ, Sağ, Sağ, R2, Sol, Sol, Sağ, Sağ, R2.
Gonzo silahı: Sol, R2, R2, R2, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, R2, R2, R2, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, R2.

THE WARRIORS
Sonsuz enerji: Oyun sırasında Yukarı, Üçgen, L3, Select, X, L2'ye basın.
Sonsuz rage gücü: Oyun sırasında Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol tuşlarına basın.
Bölüm geçme: Oyun sırasında Aşağı, Kare, X, Select, R1, Sol tuşlarına basın.
Oyunun %100'ünü bitirme: Oyun sırasında L1, Select, Kare, Aşağı, L2, Sağ tuşlarına basın.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Jason Ellis ile oynamak için sirius-DJ kodunu yazın.
Mat Hoffman ile oynamak için; the_condor kodunu yazın.
Mindy ile oynamak için; help1nghand kodunu yazın.
Mükemmel manual için; 2wheels! Kodunu yazın.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
CompStat/Map ekranına gelin ve her hile öncesi L1 + R1'e basılı tutun.
Sonsuz cephane için: Daire, Kare, X, Kare, Kare, Üçgen.
Süper polis: Üçgen, X, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen.
Ultra kolaylık: Daire, Kare, X, X, Üçgen, Daire.
Zombi mod: Daire, Üçgen, Kare, X, Kare, X.

WE LOVE KATAMARI
Save The Earth bölümü için oyunu bitirin ve astronot ile konuşun.
Cousin Collecting bölümü için tüm kuzenlerinizi bulun ve sarı gömlekli çocukla konuşun.
Million Roses bölümü için Cousin Collecting bölümünü tamamlayın ve çayırın arkasındaki kırmızı gülle konuşun.

PSP HİLELERİ

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER
Gizli karakterleri açmak için karakter seçme ekranında şu kodları girin:
Marionette (Arcade only): "?" işareti üzerine gelin ve yedi kez Start'a bastıktan sonra herhangi bir yumruk tuşuna basın.
Shadow (Arcade only): "?" işareti üzerine gelin ve beş kez Start'a bastıktan sonra herhangi bir yumruk tuşuna basın.

VIRTUA TENNIS
Ana menüde, L tuşuna basılı tutarak şu kodları girin:
Tüm raket ve elbiseler için: Sağ, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Yukarı.
World Tour'a 1.000.000$ ile başlama: Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Üçgen, Üçgen, Üçgen.
Tüm stadyumları açma: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Kare, Kare.
King & Queen oyuncularını açmak için: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare.

MEDIEVIL: RESURRECTION
Hile menüsünü açmak için oyunu dondurup R tuşuna basarak; Aşağı, Yukarı, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Aşağı, Yukarı, Kare, Üçgen'e basın.

SPIDER-MAN 2
Option'daki Cheats menüsüne girin ve şu kodları girin:
Tüm bölümleri açma: WARPULON
Tüm videoları açma: POPPYCORN
Yenilmezlik: NERGETS
Sınırsız ağ: FILLMEUP



MX VS ATV: UNLEASHED

Cheat Codes menüsü açın ve şu kodları girin:
Minik motorlar: **MINIMOTO**
Her şeyi açma: **TOOLAZY**



en iyi 100

PS2'NİN EN İYİ 100 CANAVARI!

BU SAYI

Geçen sayıda son dönemde çok fazla iyi oyun çıkmadığından yakınıp durmuştuk. Galiba birileri bizi duydu, çünkü listemiz neredeyse %20 oranında değişti. Listeden birçok oyun çıktı ve listeye yeni oyunlar girdi. Şimdi sizi yılın son En İyi 100 listesiyle baş başa bırakabiliriz. Dikkat edin de kaybolmayın!



"EN İYİ 100 OYUN" ANAHTARINIZ

ALTIN
Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).

GÜMÜŞ
Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).

BRONZ
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).

DVD#X
Oynanabilir demosunun hangi sayımızda olduğunu gösterir.



ACE COMBAT: SQUADRON LEADER — BRONZ
"İt dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin!
DVD#01

ALIEN HOMINID
Shoot-em-up severlerin kaçırmak istemeyeceği hızlı ve akıcı bir oyun.

AMPLITUDE — GÜMÜŞ
Online desteği de bulunan güzel bir müzik oyunu.

AREA 51 — GÜMÜŞ
Amerika'nın ünlü 51. Bölge'sinde geçen kaliteli bir FPS.
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 09

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — GÜMÜŞ
Gerilimli çatışmalarıyla harika bir FPS.

BEYOND GOOD & EVIL — BRONZ
Rayman'in yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON — BRONZ
Point&click adventure'dan aksiyon/adventure'a...

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 — BRONZ
İkinci Dünya Savaşı'nda geçen etkileyici bir shooter.
DVD#02

BURNOUT REVENGE — ALTIN
Emin olun, daha hızlısı yok.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 10 DVD#03

CALL OF DUTY — BRONZ
Rusya, Almanya ve Afrika'yı kapsayan çok iyi bir İkinci Dünya Savaşı shooter'ı.

COLD WINTER — BRONZ
Hızlı ve eğlenceli bir aksiyon oyunu.

COLIN MCRAE RALLY 2005 — GÜMÜŞ
Dere tepe demeden McRae ile tozu dumana katın.

CONFLICT: GLOBAL STORM — BRONZ
Takım tabanlı aksiyon oyunlarını sevenler mutlaka denemeli.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08 DVD#03

DANCING STAGE MEGAMIX
Dans pad'iyle oynarsanız eğlencesi katlanıyor.

DARKWATCH — BRONZ
Kovboyların vampirlere karşı savaştığı etkileyici bir shooter.

DEAD OR ALIVE 2
Taktik ağırlıklı zengin bir 3D dövüş oyunu.

DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK — BRONZ
Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?

DESTROY ALL HUMANS! — GÜMÜŞ
Bir oyunun ismi bu kadar mı amacını belli eder? Kaçsak mı, ne yapsak?

DEUS EX — GÜMÜŞ
Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING — GÜMÜŞ
Silahlar, kılıçlar, sert müzik ve Dante! Kaçırılmamalı...

DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS
Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...

ENTHUSIA
Gerçekçi sürüş zevkinin ikinci durağı. Birinci durak mı? GT4...

ESPN NHL 2K5 — BRONZ
İyi bir buz hokeyi oyunu.

EVERYBODY'S GOLF — BRONZ
Çizgi-film tarzındaki grafiklerle golf oynamak, gülmek vesaire...
DVD#03

EYETOY: ANTIGRAV
EyeToy'la jet kullanmak istiyorsanız...

EYETOY: PLAY 2 — BRONZ
Bir EyeToy daha... Ve kesinlikle eğlenceli.

FAHRENHEIT — BRONZ
Oyunun gidişatını tamamıyla değiştirebildiğiniz bir adventure.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08 DVD#03

FIFA FOOTBALL 2005 — BRONZ
Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.

FINAL FANTASY X-2 — GÜMÜŞ
Final Fantasy'yi dişilerle oynamak...

FREEDOM FIGHTERS — GÜMÜŞ
Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan, akıcı bir taktik/aksiyon.

FREQUENCY — BRONZ
Oyuncular ve "clubber"lar için ritim/aksiyon.

FULL SPECTRUM WARRIOR
Detaylı bir strateji/taktik/aksiyon...
DVD#01

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK — ALTIN
İki süper oyun aynı DVD'de.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — ALTIN
Vice City'den kat kat büyük, gelmiş geçmiş en "kapsamlı" oyun.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC — GÜMÜŞ
PS2'sini yeni alanlar için... Neden olmasın?

GRAN TURISMO 4 — GÜMÜŞ
Beklediğimiz gibi; en iyi GT oyunu.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

GOD OF WAR — ALTIN
Epik konusu, mükemmel komboları ve temposuyla bir numara.
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 10

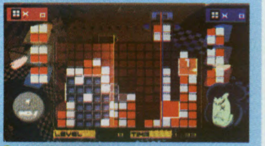
HITMAN: CONTRACTS — BRONZ
"Ben suikastçıyım, hür yaşarım ve kel ölürüm!"

EN İYİ 5 PSP

PSP'niz varsa, bunlar da olmalı!



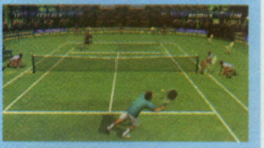
1 RIDGE RACER
Kesinlikle çok iyi... Tek kişilik oyun bir yana, bağımlılık yapan bir çok oyunculu moda da sahip. Fazla arkadaşı olan?



2 LUMINES
Kare kare kutucukların içine bu kadar eğlencenin gizlenmiş olması şaşırtıcı. Kaliteli müzikler de oyuna uyum sağlıyor ve ortaya neredeyse bir klasik çıkıyor.



3 WIPEOUT: PURE
Gelecekte geçen, çok hızlı ve heyecanlı bir yarış oyunu... Yeni araçlar ve pistler yetmezse, oyun için birçok ekstra download edebilirsiniz.



4 VIRTUA TENNIS
PSP'de, Wimbledon'da oynamanızı sağlayan tek oyun... Derin kariyer modu ve WiFi oynanabilen çok oyunculu moduyla göz kamaştırıyor.



5 PURSUIT FORCE
Bir dakikası bile durağan olmayan bu oyunda araçlardan araçlara atlayabiliyor ve suçluları gerek yaya gerekse farklı araçlarla yakalıyoruz.

ICO — GÜMÜŞ
Benzersiz, büyülü bir aksiyon/adventure.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY — GÜMÜŞ
Crash'ın yapımcılarından harika bir platform oyunu.

JAK 3 — BRONZ
Sivri esprileriyle ve devasa bölümleriyle oynanmayı hak ediyor.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING — GÜMÜŞ
007 sonunda hak ettiği yerde...

JUICED
Kaliteli bir arcade sokak yarışı...

KILLER 7 — BRONZ
Fazla sayıda karakter, ilginç konu ve özel grafikler...

KILLZONE — GÜMÜŞ
Konsolunuzu her daim işgal edecek inanılmaz bir FPS.

KINGDOM HEARTS — BRONZ
Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...

LEGO STAR WARS — BRONZ
Lego'dan Star Wars... Şaşırtıcı, ama gerçekten çok eğlenceli.

MADDEN NFL 06 — GÜMÜŞ
Teknik olarak daha gelişmiş ve derin... PS2'deki en iyi Amerikan futbolu...

MANHUNT — GÜMÜŞ
Kirli, ürkütücü, ama etkileyici bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...

MASHED — GÜMÜŞ
Micro Machines'in kuzeni. PS2'de şimdilik benzeri yok.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN — BRONZ
PS2'deki en iyi platformlardan biri...

MERCENARIES — GÜMÜŞ
Savaşırken para kazanmak...

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY — ALTIN
Tam anlamıyla bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi...

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER — GÜMÜŞ
Snake ormanın nabzını tutmak için döner ve fare yer. Örgh!
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09 **DVD#01**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION — BRONZ
Para kazanıp arabanızı güçlendirin, yarışlara katılın, karşıdan karşıya geçerken...

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS — BRONZ
Mortal Kombat'ın beat'em up versiyonu.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08

MOTO GP4 — BRONZ
F1'in iki tekerlekli versiyonu. Ama daha tehlikeli...
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 08

MUSIC 3000 — GÜMÜŞ
Gerçek bir kayıt stüdyosu...

NBA BALLERS — GÜMÜŞ
Basketbol seviyorsanız bu oyun arşivinizde bulunmalı.

NBA STREET V3 — BRONZ
PS2'deki en iyi sokak basketbolu.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 08

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 — BRONZ
Çok sayıda yol ve modla en az ilki kadar iyi.

NFL STREET 2 — BRONZ
Fazla takım seçeneği olan zevkli bir Amerikan futbolu.

OBSCURE
Gerilim oyunları sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin.

ONIMUSHA 3 — GÜMÜŞ
Yenisi gelene kadar kral Onimusha 3.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN — GÜMÜŞ
Karanlık prensin son macerası.

PRO EVOLUTION SOCCER 5 — ALTIN
Daha gerçekçi, daha güzel, daha, daha...
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 10

PROJECT ZERO — BRONZ
İnsanı tedirgin eden bir korku oyunu.

PSYCHONAUTS — GÜMÜŞ
Arkadaşlarınızın beyinlerinde yolculuk ettiğiniz "kırık" bir adventure.

RAINBOW SIX 3 — BRONZ
Gerçekçi ve online görevler...

RATCHET & CLANK 3 — GÜMÜŞ
Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.

RED DEAD REVOLVER — GÜMÜŞ
Vahşi Batı'da altıpatlar kullanmanın tek yolu...

RESIDENT EVIL 4 — ALTIN
En yeni ve en iyi Resident Evil...

REZ — GÜMÜŞ
Ritim alaşımlı (!) shoot-em-up.

SECOND SIGHT — BRONZ
Birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.

SILENT HILL 3 — GÜMÜŞ
Resident Evil'la birlikte zirvede.

SINGSTAR POPWORLD — BRONZ
Sesiniz iyi de olsa, kötü de olsa...
DVD#02

SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2 — BRONZ
İkinci set... Zor, ama çok eğlenceli.

HITMAN: CONTRACTS



Ajan 47'yi unutmak tabii ki mümkün değil. Kendisi (Barkod Kafa) oyun tarihinde az rastlanan bir soğukkanlılığa sahip ve onun için öldürmek, bir sanat. Contracts'ta grafik motoru yenilenmişti ve hareket eden nesneler (ki bunlar genelde kurbanlar) daha detaylı idi. Böylece Hitman'imizin işlediği cinayetler daha keyifli hale gelmişti. Yeni oyunu da yolda...

SOCOM II: US NAVY SEALS — BRONZ
Online destekli bir taktik shooter.

SOUL CALIBUR II — ALTIN
Kılıç kılıca dövüşebileceğiniz başka bir başyapıt.

SPARTAN TOTAL WARRIOR — GÜMÜŞ
Mitolojik bir strateji oyunu... PS2'de alternatifsiz.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 09 **DVD#04**

SPIDER-MAN 2 — BRONZ
Ultimate Spider-Man gelene kadar en iyisi...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY — GÜMÜŞ
Ses çıkarmadan, kaos yaratmadan...

SSX 3 — GÜMÜŞ
Uzun ve hızlı yarışlarıyla PS2'de tek.

SUPER MONKEY BALL DELUXE — BRONZ
Baş rollerini maymunların paylaştığı arcade bir oyun. **DVD#02**

TEKKEN 5 — BRONZ
Yeni dövüşçüler, onlarca yeni kombo, mekan ve mod...

TIGER WOODS PGA TOUR 2006 — BRONZ
Tiger Woods'un resmi yeni golf oyunu.

TLOTR: THE RETURN OF THE KING — BRONZ
Frodo sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.

THE SUFFERING: TIES THAT BEHIND — BRONZ
İlk oyundan daha kanlı ve daha gerilimli bir korku oyunu.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08

THE THING — GÜMÜŞ
J.Carpenter'ın filminden uyarlanan soluksuz bir korku oyunu.

TIMESPLITTERS 2 — ALTIN
Kel kahraman, bol silah, etkileyici konu ve FPS...

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT — GÜMÜŞ
En az TimeSplitters 2 kadar iyi.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

TOCA RACE DRIVER 2 — BRONZ
PS2'deki sayılı ralli oyunlarından biri.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — BRONZ
Jackass'le Tony aynı turnede... Dikkat et Tony!

TOTAL OVERDOSE — BRONZ
Birçok süper hareket yapabildiğiniz eğlenceli bir aksiyon.

VIEWTIFUL JOE 2 — BRONZ
Sağlam kontroller ve kombolar...
İNCELENDİ RPSD2#1 **PUAN** 08

WALLACE & GROMIT — BRONZ
Filmden oyuna başarıyla geçiş yapan eğlenceli bir dünya.

WRC 4 — GÜMÜŞ
Colin McRae ile yarışan kaliteli bir ralli.

WRC RALLY EVOLVED — GÜMÜŞ
Rasgele engelleri ve süper grafikleriyle bir numara.

XIII — BRONZ
Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER — BRONZ
Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...

listeler

EN ÇOK SATAN OYUNLAR...



Geçen sayımızın listesinde, notları çok düşük olan oyunlar üst sıralardaydı ve bu durum bizi üzmüştü. Ancak yıl sonunda aynı manzara ile karşılaşmayacağımızı biliyorduk; her oyun listede hak ettiği sıraya kavuşacaktı. Kavuştu da... Resmi satışlara göre düzenlenen listemize baktığımızda insanın gözü gönlü açılıyor, "Adalet yerini buldu!" diye haykırası geliyor. Listede puanı altıdan az olan oyun yok! Gerçekten alışık olmadığımız kadar güzel bir durum bu. Ülkemizde olmasa da özellikle Amerika'da ve İngiltere'de WWE Smackdown serileri peynir ekmek gibi tüketiliyor; oyunun liste başı olmasının en büyük nedeni bu. Kaliteli bir oyun olduğu için Smackdown'a lafımız yok, ancak PES5'i sollaması bizleri şaşırttı doğrusu. Harry Potter'ın üçüncü sırada olması da aslında bizim için sürpriz niteliğinde, çünkü Harry Potter'ın oyunları hiçbir zaman filmleri kadar başarılı olamamıştı bu zamana kadar. Ancak The Goblet of Fire, daha önceki HP oyunlarından çok daha kaliteli; oyunun üçüncü sıraya çıkabilmesi normal.

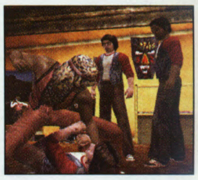
Kapak güzelimiz King Kong'un 15. sırada olmasına aldırış etmemek gerek. Oyunun, film gösterime girdikten sonra zirveye ortak olacağına eminiz. Ama listemizin PES5'ten sonraki ikinci 10 puanlık oyunu Resident Evil 4'ün, dokuzuncu sırada olması bizi hayal kırıklığına uğrattı. Kısa sürede oyunun iyileşip ilk üçte sahaya çıkmasını umuyoruz. Sonuç olarak bereketli bir aydayız; piyasaya bol bol oyun çıkıyor ve çıkan oyunlar da kaliteli. Kısacası alan memnun, satan memnun! İşte karşınızda bu ayın en fazla kâr getiren 20 oyunu.

EN ÇOK SATAN 20 OYUN

elspa — Entertainment and Leisure Software Publishers Association

	Oyun Adı	Dağıtım	Puan
1	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006	THQ	9/10
2	PRO EVOLUTION SOCCER 5	KONAMI	10/10
3	HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE	EA	7/10
4	STAR WARS: BATTLEFRONT II	ACTIVISION	8/10
5	FIFA 2006	EA	7/10
6	THE MATRIX: PATH OF NEO	ATARI	7/10
7	GUN	ACTIVISION	8/10
8	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	ACTIVISION	7/10
9	RESIDENT EVIL 4	CAPCOM	10/10
10	LMA MANAGER 2006	CODEMASTERS	8/10
11	THE SIMS 2	EA	8/10
12	BUZZ!: THE MUSIC QUIZ	SONY	7/10
13	CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE	ACTIVISION	7/10
14	THE WARRIORS	ROCKSTAR	7/10
15	PETER JACKSON'S KING KONG	UBISOFT	9/10
16	JAMES BOND: FROM RUSSIA WITH LOVE	EA	8/10
17	CRASH TAG TEAM RACING	SONY	6/10
18	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	UBISOFT	7/10
19	ULTIMATE SPIDER-MAN	THQ	7/10
20	EYETOY: PLAY 3	SONY	6/10

BEKLENEN OLMADI
GTA serileri ile başarıya alışmış Rockstar, her halde bu durumdan pek memnun değildir. Eğer oyuna daha fazla kan ve vahşet koysalardı böyle olmazdı.



İLK ÜÇTE OLMAK KOLAY DEĞİL...
Öyle seçilmiş adam olmakla bitmiyor Neo efendi! Her uçan, kurşunlarla dalga geçen, Trinity'yi tavlayan liste başı olsaydı, ohoo...

online



BU OYUNLAR HEP BERABER OYNAMAYA DEĞER Mİ?



187 RIDE OR DIE

Özellikler: En fazla dört oyuncu ile oynama imkanı, 18 parkur ve üç oyun modu.
Oynanış: Oyuna bağlanmak çok kolay ve hızlı (zaten oyunu en fazla dört kişi oynayabildiği için, bu çok normal), ancak parkurlar ya aşırı büyük ya da aşırı küçük olduğundan oyundan zevk alabilmek mümkün değil. Kısacası bu oyunu tek başımıza oynamak daha mantıklı.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✗



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Özellikler: Yedi oyun tipi için 25 adet bölüm ve 32 kişiye kadar multiplayer imkanı.
Oynanış: Bazı oyunların aksine (mesela 187 Ride or Die) Delta Force'un multiplayer modu, tek kişilik modundan daha eğlenceli. Oyunun bölümleri çok iyi tasarlanmış ve oyuna bağlandığınızda bu başarılı bölümlerde kalabalık bir grup insanın arasına katılabilmek çok kolay.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Özellikler: 16 oyuncu ile oynama imkanı, dokuz bölüm ve beş oyun tipi.
Oynanış: Oyuna bağlanmak da zor, oyundaki nişan alma sistemi de... Ayrıca bölüm sayısı da bu tip bir oyun için yetersiz. Bölüm tasarımları başarılı olsa da; açıkçası Delta Force, multiplayer mod için Rainbow Six'ten çok daha iyi bir seçim.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✗

PSP WIFI TESTİ



VIRTUA TENNIS

Özellikler: Aynı ya da karşı takımlarda, tekli ve çiftli oynama imkanı.
Oynanış: Virtua Tennis, PSP'nin en iyi oyunlarından biri. Neden mi? Eski game-watchlardan tek başımıza oynamaya alıştığımız tenis oyunlarına yeni bir boyut kazandıran Virtua Tennis'in multiplayer modu Japon yapıştırıcısı etkisi yaratıyor. Kontrollerin basit ve rahat olmasının yanında oyunun grafikleri de kaliteli. Multiplayer moddaki tek sorun, hareketlerinizin zaman zaman lag nedeniyle sekteye uğraması. Ama bu olumsuz özellik, saydığım güzel özelliklerin arasında kaybolup gidiyor.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓

geri sayım

OYUN DÜNYASINDAN, KÜLTÜR VE SANATA YATAY GEÇİŞ...



Geçen üç sayıda, yazılarımı bitirir bitirmez kendimi dağlara ve kırlara vuruyordum rahatça. O kadar kolay geliyordu ki yaptığım iş... Yazı yazmakta ne vardı ki? Birazcık konsantrasyon, birazcık bilgi ve bol kahve... Yaklaşık 1,5 saat sonra bir sayfa yazı hazırdı bile. Sonrası Fırat'a kalıyordu, onun işi daha zordu. Benim 1,5 saatte ürettiğimi kontrol etmek, saçmaladığım ya da dikkat etmediğim bölümlerde düzeltmeler yapmak hiç de kolay değildi. Kolay değilmiş... Gözlerim yazı okumaktan şaşı oldu, monitör en iyi arkadaşım oldu. Arada bir sarılıyorum monitöre ve o şekilde kestiriyorum beş-on dakika. Kısaca anlatmam gerekirse; artık gözleri her geçen gün daha da bozulan, kanındaki kafein oranı nedeniyle yakında peşine narkotikleri takabilecek bir editörüm. Ancak editör oldum diye halktan, kültür ve sanattan kopmadım; işte bu ay hazırladığım içerik yan tarafta... Ahh, gözlerim...

Elif A.

Elif Akça
elif@ps2dergisi.com



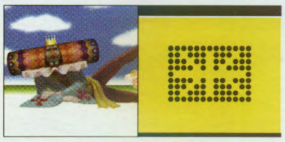
dvd/sinema



albüm



yoldakiler



araştırma



Türk Sineması size sesleniyorum; uzaylı da olsa insan insandır!

92 **DVD İNCELEMESİ**
Birkaç ay önce vizyonda olan Spielberg filmi War of the Worlds'e, daha iyi bir film olması için beyin nakli yaptım.

93 **SİNEMA**
Yeşilçam dönemine geri döndük, her an her dakika yeni bir Türk filmi ile karşı karşıyayız. Bu furyanın son eserlerinden biri: Maskeli Beşler.

93 **ALBÜM İNCELEMELERİ**
Anladım ki kış ayında öyle bol bol yeni albüm çıkmıyormuş. Sigur Ròs, Green Day ve Depeche Mode olmasaydı ne yapardım, bilmiyorum.

94 **YOLDAKİLER**
2006'nın ilk çeyreğini kapsayan oyun takvimi... Takvim yapraklarının arkasında yemek tarifleri, çocuk isimleri ya da özlü sözler yok, ama!

96 **RPS2D ARAŞTIRMASI**
Bu ay öyle derin bir araştırma yaptık ki, narenciye sıkma makinesi gibi oyunların suyunu çıkarttık. Oyunlarda bir gariplik var!

Grubun ünlü el sıkışma merasimi... Bana daha çok Darwin'in Evrim Teorisi'ni hatırlatıyorlar.

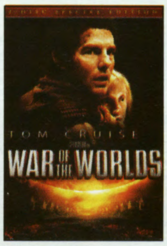




Bir babanın gözyaşları ve küçük bir kızın çığlığı... Yürek parçalayıcı bir manzara.

WAR OF THE WORLDS

UZAYLILAR DENEMEKTEN YORULMADI.



YÖNETMEN
Seteven Spielberg
OYUNCULAR
Tom Cruise, Dakota Fanning, Tim Robbins
DAĞITIM
Paramount

FİLM: Spielberg denince akla, tamam şimdi buldum; hemen onun adı gelir. E.T. E.T. E.T. "Uzaylılar" sorununun derinlemesine ele alındığı bir başka film Dünyalar Savaşı, H.G. Wells'in aynı adı taşıyan romanının en son (1953 yılında da aynı isimde bir film yapılmış) sinema uyarlaması. "Bir başka" derken ne kadar bunalmış olduğumu farketmişsinizdir; çünkü Dünyalar Savaşı diğer Spielberg filmlerine yeni bir şey eklemiyor. Hatta film boyunca insan kendine sürekli şu soruyu soruyor: "Acaba bu film The Signs mı ve bu bir yanılsama mı?". Yüklenmekte haklıyım senaryoya, çünkü yine uzaylılar aniden planlarını uyguluyor, dünyayı işgal ediyor, herkesi yiyip yutuyor, insanlığın ve dünya üzerindeki teknolojik imkanların çaresizliği vurgulanıyor, sonra bir şekilde ilahi yollar ya da daha doğrusu doğal yollar ile uzaylılar ölüyor, sağ kalanları da geri dönmek zorunda kalıyor. Ve en sonunda da dünya hepimizin, bu dünya insanların, onu sevelim koruyalım, uzaylılara göre değil bu dünya gibi ilkokuldaki hayat bilgisi derslerinde duymaya alıştığımız mesajlarla film bitiyor. Tabii ki ana karakterler sağ kalıyor, diğer zavallı ünlü olamamış insanlar bir bir can verirken. Tom Cruise'un tecrübesi, ya da Tim Robins'in 10 dakikalık etkileyici performansı bile filmi kurtarmaya yetmiyor. O zaman geriye ne kaldı? Görsellik? Özel efektler? Evet bu iki unsur, diğer Spielberg filmlerinde olduğu gibi, çoğu yönetmenin yakalayamadığı kalitede. Özellikle efektler sayesinde bu sıkıcı ve artık izlemekten bunaldığımız senaryo akışında bile gerilmek, ürpermek ve kendimizi filme kaptırmak mümkün. **6/10**

Film boyunca insan kendine sürekli şu soruyu soruyor: "Acaba bu film The Signs mı ve bu bir yanılsama mı?"

EKSTRALAR: Yapım aşamasında tutulmuş bir günlük (ekstralar için gayet güzel bir seçenek) ve galeriler. **8/10**

KARAR: Sadece zaman geçirmek için iyi olabilir, ama uzun süreli bir ilişki için çok yanlış bir seçim. **EA**

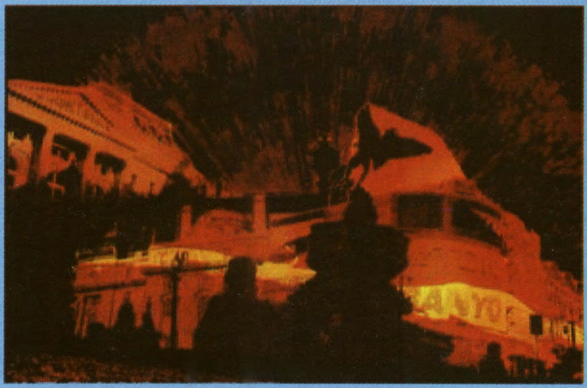




KIRMIZI ŞEHİR

Toprağın kanla sulandığı an...

Bir sabah uyanıp, pencereyi açtığınızda etraftaki her şeyin kıpkırmızı olduğunu görseniz, ilk olarak ne düşünürdünüz? Biri eline fırçayı alıp her yeri boyamış olamaz, sonbahardaki yaprak dökümü bu denli bir kırmızılık yaratamaz, yakınlarda bir yerde yanardağ da yok... Bu kırmızılığın, tanıdığınız ve sevdiğiniz insanların kanından oluşabileceğini hayatta aklınıza getirmezsiniz. İşte kitabın kapağında da yer alan bu manzara, beni gerçekten etkiledi.





Bu karede; insanoğlunun, uzaylı kardeşlerine karşı nasıl çaresiz kaldığını görüyoruz.



Peker Açıkalın'ın (kendisi Maroon 5'ın solistine çok benziyor) da mimikleri olmasaydı, nasıl izlerdim bu filmi...

MASKELİ BEŞLER İNTİKAM PEŞİNDE

AYNI KADRO, AYNI DİZİLİM, AYNI FİLM...

Filmin afişini ilk gördüğümde; "Allah'ım bu yeni nesil Hababam Sınıfı filmlerini ne kadar hızlı çekiyorlar!" dedim kendi kendime. Bir de baktım ki, üzerinde kocaman "Maskeli Beşler" yazıyor. İyice kafam karıştı! Bu bir Hababam Sınıfı filmi değildi, yalnızca Hababam Sınıfı filminde rol alan kadro kes-yapıştır şeklinde başka bir filme eklenmişti... Filmin konusu şöyle; bu beşli, yetimhanede tanıştıkları günden itibaren, yapışık beşizler gibi beraber yatıp beraber kalkmaktadırlar. Tahmin ettiğiniz gibi çocukluk dönemlerinde yaptıkları yaramazlıklarla, kimseye rahat bir nefes aldırmaz bu beşli. "Problem Çocuk" filminin esintileri ile de hiçbir aile onları evlat edinmek istemez. Tabii ki hepsinin topluca gıcık olduğu bir düşmanları vardır yetimhanede, adı Tekin'dir ve Tekin ile oyunun daha ileriki bölümlerinde savaşacaklardır. Oyun mu? Saçmalıyorum; ya da saçmalamıyorum, çünkü nasıl her oyunda bir boss varsa, her klişe filmde de gıcık ve güçlü görünen bir boss vardır. Neyse, nerede kalmıştım? Yetimhaneden çıkıp, koca koca adamlar olana kadar bu komik adamlar kendilerini iyi birer hırsız olabilmek için paralarlar ve olurlar da. Orayı burayı soyduktan sonra, her hırsız gibi onlar da yakalanıp hapse atılırlar. Ve yine her hapse atılıp serbest bırakılan hırsız gibi, hepsi hırsızlık yapmaya tövbe eder. Ve yine her tövbe eden hırsız gibi bir şekilde hırsızlık yapmak zorunda kalır beşli... Soymayı planladıkları kişi de yetimhanedeki Tekin'dir; boss'tur. Farkettiyseniz, yazı "ve yine" kelime grubundan oluşuyor, çünkü film de tıpkı kadro gibi diğer filmlerden kes-yapıştır yapılarak oluşturulmuş gibi. **EA**



YÖNETMEN
Murat Aslan
OYUNCULAR
Şafak Sezer, Mehmet Ali Alabora, Peker Açıkalın, Cengiz Küçükayvaz, Melih Ekener, Dost Elver, Sümer Tilmaç
SENARYO
Murat Aslan
DAĞITIM
Arzu Film - Fida Film



THE RETURN

Bir filme de aşık olunabiliyormuş...

The Return, ülkemizde Şubat ayında vizyona girmişti ve ilgi görmemişti. Ben de rahatsızlığımı ve üzüntümü şu an size bu filmin ne kadar ... olduğunu söyleyerek azaltmaya çalışıyorum. Evet bu film ...; yanlış görmüyorsunuz, orada bir boşluk var, çünkü bu boşluğu filmi izledikten sonra kendiniz doldurmalısınız. EA



SIGUR RÒS
Takk...



Çok az nüfuslu bir ülke olmasına rağmen İzlanda'da farklı ve kaliteli müzisyenler yetişiyor; farklı diyorum, çünkü Bjòrk'tan bahsediyorum. Farklı diyorum, çünkü Sigur Ròs'tan bahsediyorum. Sigur Ròs, 1994'ten beri inatla İzlandaca sözler yazan, kullandıkları enstrümanları kitabına göre kullanmak yerine değişik teknikler ile kullanan (mesela elektro-gitarı, keman yayı ile çalmak gibi) ve belki de dünyanın en "sakin" müziğini icra eden garip bir grup. Beni sorarsanız, son albümleri "Takk..." ile daha doğrusu Takk albümlerindeki şarkıları "Glòsòli" ile fanatik bir hayran olma yolundayım. Bir Pazar günü, hiç hesapta yokken hayatımı alt üst etti şarkının klibi, hayatımdaki klip kavramını değiştirdi. "Svo Hljótt" isimli şarkının da Glòsòli'den aşağı kalır yanı yok, sırf bu iki şarkı için bile albüm alınabilir. Albümün durmak bilmeyen sakin ilerleyişten sıkılanlar, Sigur Ròs'u uyumaya çalışırken ninni olarak dinleyebilir. **EA**



DEPECHE MODE
Playing the Angel



Eski grupların başarı grafikleri yıllar gittikçe düşer, popülariteleri de paralel olarak her geçen gün azalır. Eğer günümüzdeki bir grubun ismini duyduğunda anneniz "Aa, ben lisedeyken ne çok dinlerdim!" diye çıkışıyorsa ya anneniz sizi çok genç bir yaşta doğurmuştur ya da o grubun ahı gitmiş vahı kalmıştır. Depeche Mode, bu tür gruplara yaşça dahil olsa da, grubun başarı grafiği sürekli yükselmekte. Ekim ayında piyasaya çıkan "Playing the Angel" albümü, grubun 15 yıl içerisinde çıkardıkları en iyi albüm olarak kabul ediliyor. Elektronik-pop müziğin dedesi kabul edilebilecek grubun bu yeni albümlerinden özellikle "Suffer Well" ve "Precious" şarkıları hem Depeche Mode'un tarzını çok iyi yansıtıyor, hem de dinlerken içinize işliyor. uyduruyor. EA



GREEN DAY
Bullet in a Bible (CD+DVD)



Radyolar geçen yıldan itibaren Green Day şarkılarını, özellikle "Boulevard Of Broken Dreams" isimli şarkıyı o kadar çok çalar oldular ki, grubun radyo kanallarını satın aldığını düşünmeye başlamıştım. Ama sonra toparlandım ve "Punk müzik denilince akla gelen ilk ve en tecrübeli isimlerden biri Green Day, neden bu kadar sevilmesin ki..." dedim kendi kendime. Haklıydım da; "Time of Your Life" şarkısı değil miydi beni orta okul yıllarımda hüzünlü bir havaya sokan, ben bile onları bu kadar yıldır dinlemişken ("ben bile" diyorum, çünkü normalde Punk dinlemem) neden diğer insanlar dinlemesin, sevmesin... Bullet in a Bible, toplu bir multimedya paketi, pakette bir yıllık, taze ve bir yığın sosyal mesaj içeren "American Idiot" albümündeki şarkıların (+Time of Your Life) canlı performansları dışında 116 dakikalık sahne arkası ve röportaj bölümleri bulunuyor. EA

yoldakiler

Önümüzdeki PS2 ve PSP oyunları ne zaman çıkacak?

ARALIK	TÜR	DAĞITIM
College Hoops 2K6	Spor	2K Sports
Crazy Frog Racer	Yarış	Neko Entertainment
Dead to Rights: Reckoning	Aksiyon	Electronic Arts
Flow: Urban Dance Uprising	Dans	Ubisoft
Frantix	Puzzle	Ubisoft
Frogger: Helmet Chaos	Adventure	Konami
Gauntlet: Seven Sorrows	Adventure	Midway
Go! Sudoku	Puzzle	Sony
Gottlieb Pinball Classics	Aksiyon	System 3
Gripshift	Yarış	Ubisoft
Knights of the Temple II	Aksiyon/Adventure	Playlogic
Mortal Kombat: Deception	Dövüş	Midway
NBA Baller (adı açıklanmadı)	Spor	Midway
Prince of Persia (adı açıklanmadı)	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Prince of Persia: The Two Thrones	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Sky Racing 2006	Spor	JoWood
Splinter Cell	Aksiyon	Ubisoft
Star Wars BattleFront II	Aksiyon	Activision
Star Wars Episode III: RotS	Adventure	Ubisoft
The Sims 2	Strateji	Electronic Arts
Ys: The Arc of Napishtim	RPG	Konami
Winx Club	Adventure	Konami

OCAK	TÜR	DAĞITIM
187 Ride or Die	Yarış	Ubisoft
25 to Life	Aksiyon	Eidos
50 Cent: Bulletproof	Aksiyon	Vivendi Universal
Advent Shadow	Aksiyon	Majesco
America's Army	Aksiyon	Ubisoft
Battlestations: Midway	Simulasyon	Eidos
BloodRayne	Aksiyon	Majesco
Final Fantasy XII	RPG	Square-Enix
Gene Troopers	Shooter	PlaylogicEntertainment
Guilty Gear Judgment	Dövüş	Majesco
Panzer Elite Action	Aksiyon	Koch
Wild Arms 4	RPG	Seed Games

ŞUBAT	TÜR	DAĞITIM
Arena Football	Spor	EA
Black	FPS	Electronic Arts
FIFA Street 2	Spor	Electronic Arts
Final Fight: Streetwise	Dövüş	Capcom
Lemmings	Puzzle	Sony
Sword of Etheria	Aksiyon	Konami
TOCA Race Driver 3	Yarış	Codemasters
Tom Clancy's Ghost Recon: AW	Aksiyon/Strateji	Ubisoft

MART	TÜR	DAĞITIM
24: The Game	Aksiyon	Sony
Bully	Adventure	Rockstar
Call of the Cthulhu: Tainted Legacy	Adventure	Bethesda
Combat Elite: WWII Paratrooper	Shooter	Deep Silver
Commandos: Strike Force	FPS	Eidos
D.I.R.T.	Aksiyon	Deep Silver
Drakengard 2	Aksiyon	Ubisoft
Driver Parallel Lines	Yarış	Atari
Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers	Aksiyon/Strateji	THQ
Hitman: Blood Money	Aksiyon	Eidos
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Aksiyon	Konami
Onimusha: Dawn of Dreams	Aksiyon/Adventure	Capcom
Sega Rally	Yarış	Sega
Splinter Cell 4	Aksiyon	Ubisoft

RADAR

İşte görüş mesafesindekiler...

ÇIKTI



GTA: LIBERTY CITY STORIES
PSP almanın en güzel nedeni işte! Koca bir şehir ve WiFi ile multiplayer oynanabiliyor.

YAKINDA



TOCA RACE DRIVER 3
İkinci oyuna göre daha fazla araba seçeneği ve daha gerçekçilik...

ÇOK UZAKTA



FINAL FANTASY XII
Uzakta da olsa yeni FF'nin bizi heyecanlandıracak çok özelliği var ve emin olun beklettiğine değecek.



TUNA: "Onimusha'dan sonra hiçbir Japon temalı oyundan zevk alamaz oldum, gecelerim gündüzlerime karıştı. Artık gelsin, yoksa çürüyüp gideceğim. Elveda."

	TÜR	DAĞITIM
The Godfather	Aksiyon	ElectronicArts
Tomb Raider: Legend	Adventure	Eidos
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Aksiyon	Capcom

NİSAN	TÜR	DAĞITIM
Sonic Riders	Yarış	Sega

MAYIS	TÜR	DAĞITIM
Phantasy Star Universe	RPG	Sega

2006	TÜR	DAĞITIM
1906: An Antarctic Odyssey	Adventure	Belli Değil
Ace Combat: The Belkan War Flight	Simulasyon	Sony
And 1 Streetball	Spor	Ubisoft
Ape Escape 3	Aksiyon	Sony
Ape Escape: On the Loose	Aksiyon	Sony
Beatmania	Müzik	Konami
Bounty Hounds	Shooter	Namco
Captain America	Aksiyon	THQ
City of Dead	Shooter	Hip Games
Dark Cloud 3	Aksiyon	Sony
Daxter	Aksiyon/Adventure	Sony
Disgaea 2	Strateji	Nippon Ichi
Fear Factor: Unleashed	Aksiyon	Hip Games
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Aksiyon	Square-Enix
FlatOut 2	Yarış	Vivendi Universal
Forbidden Siren 2	Korku	Sony
Gekido: The Dark Angel	Dövüş	Naps Team
Hellboy	Aksiyon	Konami
Infected	Shooter	Majesco
Jaws Unleashed	Aksiyon	Majesco
Key of Heaven	Aksiyon/Adventure	Sony
Killzone 2	FPS	Sony
King of Fighters: Maximum Impact 2	Dövüş	SNK
Kingdom Hearts II	RPG	Square-Enix
Legend of the Dragon	Aksiyon	The Game Factory
Lumines 2	Puzzle	Q Entertainment
PES Management	Spor	Konami
Rogue Galaxy	RPG	Sony
Rogue Trooper	Aksiyon/Adventure	Eidos
Roll Call	FPS	Eidos
Samurai Champloo	Dövüş	Bandai
Scarface: The World is Yours	Aksiyon	Vivendi Universal
Sensible Soccer	Spor	Codemasters
SOCOM Fire Team Bravo	Aksiyon	Sony
State of Emergency 2	Aksiyon	Playlogic Entertainment
StarCraft: Ghost	Aksiyon	Blizzard Entertainment
Superman Returns	Aksiyon	Electronic Arts
Taxi Driver	Aksiyon	Majesco
The Movies	Simulasyon	Activision
Totally Spies	Adventure	Atari
Zero Tolerance: City Under Fire	Shooter	Sony

BELLİ DEĞİL	TÜR	DAĞITIM
Arc The Lad: End of Darkness	RPG	Namco
Crashday	Yarış	Atari
Happy Tree Friends	Aksiyon	Belli Değil
Interview With A Made Man	Aksiyon	Belli Değil
Iron Man	Aksiyon	Activision
Just Cause	Aksiyon	Eidos
Justice League of America	RPG	Belli Değil
Loco Roco	Aksiyon	Sony
Open Season	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Pump It Up: Exceed	Dans	Belli Değil
Rule of Rose	Korku	Sony
Voodoo Islands	Aksiyon	Deep Silver
Shining Tears	RPG	Sega
Spec Ops	Aksiyon	Rockstar
Surf's Up	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Survivor	Aksiyon	Belli değil
The Regiment	Aksiyon	Konami
The Shield	Aksiyon	Sega
Tourist Trophy	Yarış	Sony

RENKLER

PS2 OYUNU

PSP OYUNU



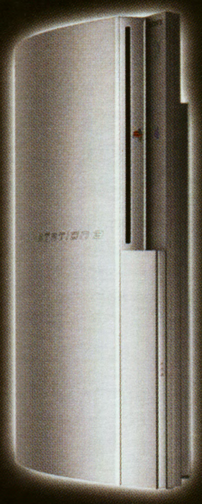
HASAN: "Her ne kadar Lara'yı beğenmesem de, bu yeni oyunu heyecanla bekliyorum. O saçlar, gözler, dudaklar... Hayır; tabii ki beğenmiyorum!"



VOLKAN: "Gerçek hayatta kimseye emir veremiyorum, bırakın da oyunlarda benim borum ötsün! Oyun çıksın, süründüreceğim askerleri, hepsine kan kusturacağım. Hazırol!"

Ev hayatını dönüştüren
yaratıcı tasarımlar,
teknolojiler ve çözümler

digitalhome





Her ay bayilerde



JHKANLEŞŞ DU KTRAAGH...!?

King of All Cosmos'un evrim teorisi ya da; oyunlardaki 40 garip

1 Yasak kardeşim!
Çok güçlü bir karakter olabilirsiniz. İki elinizde birer MP5 taşıyıp, gerektiğinde roket-atarlarla ortalığı dağıtabilirsiniz, fakat önünüze çıkan o çiti veya parmaklığı oyun izin vermiyorsa asla geçemezsiniz. Asla!

2 Para=Ölümsüzlük
Özellikle platform oyunlarında 1000 altın size yepyeni bir hayat kazandırabilir. Yani 10000 altın ile ömrünüze ömür katabilirsiniz.

3 Tam 12'den
Nasıl bir oyunda olursanız olun, eğer kadronuzda savaşçı bir dişi karakter varsa, o mutlaka keskin nişancıdır ve asla hedefini şaşırmaz.

4 Dengeli beslenme
Sağlığınız kötü durumda mı? Hemen yerdeki çikolatayı yiyin de yaralarınız iyileşsin!

5 Pansuman mucizesi
Yine mi yaralandınız? Yerde duran sağlık çantasını alın. Peki içi tıbbi malzemeyle dolu olan bu çantayı kullanmayı biliyor musunuz? Biliyorsanız, tam bir saniye içerisinde eski sıhhatinize kavuşabilirsiniz.



6 Özgürlük ömür boyu
RPG'lerde, içinde bulunduğunuz bir kasabada istediğiniz eve girebilir, hatta bu evlerin yatak odalarındaki çekmeceleri bile karıştırabilirsiniz, kimse size bir şey demez.

7 Herkes sıraya girsin
Aksiyon oyunlarında düşmanlarınız, asla size aynı anda saldırmaz. Biri bekler, diğeri saldırır. Sırada bekleyen düşman, arkadaşı etkisiz hale gelince ancak kendine gelir ve üstünüze yürür.

8 Haftanın şıkı
Karakterleri ön planda olan bir oyundaysanız, her karakterin birbirinden karizmatik giysilere sahip olması kaçınılmazdır.

9 Maktul biraz önce buradaydı
Yok ettiğiniz düşmanlar dualar ve törenler eşliğinde mezarlığa gömülmez. Onlar ya yanıp sönerek silinir, ya da "Yer yarıldı, içine girdi!" efektiyle ortadan kaybolurlar.

10 Yüzük kardeşliği
Önemli bir görev olsun veya olmasın, belirli bir amaca yönelik oluşturulmuş bir macera grubunda kimse birbiriyle münakaşa etmez. Her ne kadar biri Troll, diğeri Elf ve öteki Undead olsa da...

11 Bu ses de nereden geliyor?
Eğer fonda çalan müzik hızlanırsa, başınız belada demektir.

12 Şu bıçağı bırakayım bari
Yerde bir plazma silahı mı gördünüz? "Kullanmayı bilmiyorum ki!" demeyin ve ortadan kaybolmadan kapın o silahı. Oyunlardaki karakterler her çeşit silahı kullanmayı doğuştan bilir.

13 Bütün emeğiniz boşa mı gitti?
Karşılaştığınız bir bulmacayı çözemediğiniz gibi eski haline de getiremiyorsanız, o odadan çıkıp yeniden girin. Bulmaca eski haline geldi bile!

14 "Lastik" gibi uzun bir isim
Takipçi bir oyunun sonuna karizmatik bir isim koymak yerine neden sadece "2" diyip geçiştirelim? Mesela Final Fantasy X-2 yerine, rahatlıkla "Final Fantasy X Shadows Over Spira: The Long Lost Times of Tidus" diyebiliriz.

15 Çok ünlü olacağım anne!
RPG'lerde her çocuk, büyük bir macera yaşamak için mutlaka evini terkeder.

16
Bu çocuk daha sonra seçilmiş kişi olduğunu öğrenip dünyayı kurtarması gerektiğini keşfedince, asla korkmaz ve bu görevden vazgeçmez.

17
Dünyayı yok olmaktan kurtarmaya çalışan çocuk, kötülük dünyayı 10 dakika sonra yok edecek bile olsa hala durup mini oyunlar oynayabilir.

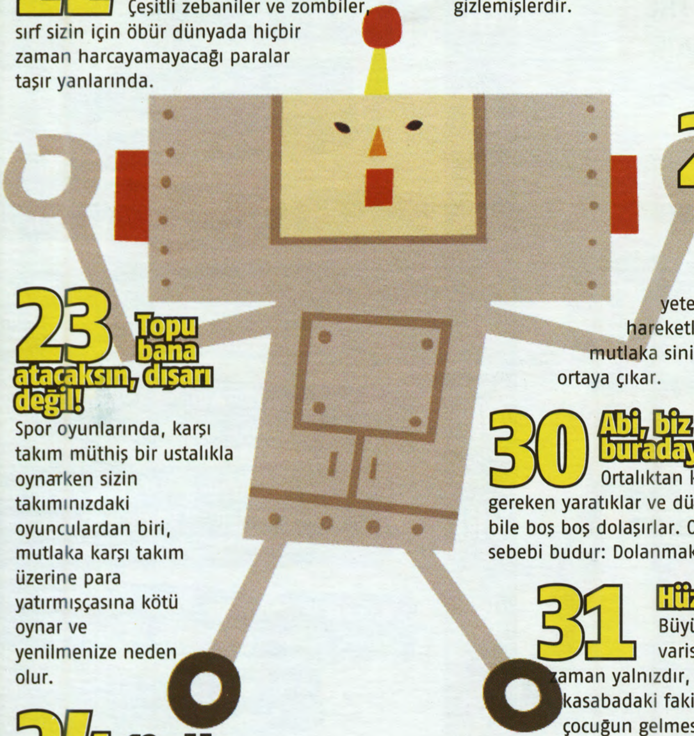
18 Bende fazladan üç kalkan var abi!
Üstünüze giyemediğiniz bir zırhtan, yanınızda yedek dört tane daha taşıyabilirsiniz.

19 Çelik kollar
Çeşitli ışık efektleriyle üstünüze inen dev bir kılıç atağını çıplak kollarınızla savuşturabilirsiniz. Sıyrık bile almazsınız.

20 Dayanıklı vücut yapısı
Aynı şekilde, üstünüze parlaya parlaya gelen bir ateş topuna karşı da gardınız düşmez.

21 Adam olacak çocuk
12 yaşındaki ufak bir çocuk, boyundan büyük bir kılıçla, kendisinden beş kat büyük bir yaratığı tek vuruşta öldürebilir. Şaşırmamak gerekir.

22 Aa, bu yaratığın içi altın doluymuş!
Çeşitli zebaniler ve zombiler, sırf sizin için öbür dünyada hiçbir zaman harcayamayacağı paralar taşır yanlarında.



23 Topu bana atacaksın, dışarı değil!
Spor oyunlarında, karşı takım müthiş bir ustalıkla oynarken sizin takımınızdaki oyunculardan biri, mutlaka karşı takım üzerine para yatırmışçasına kötü oynar ve yenilmenize neden olur.

24 10 yıldır özel bir serada çalışıyorum
"Acanthus Mollis" bitkisiyle "Adelges Cooleyi"nin birleşiminin yaralara iyi geleceğini anında anlayabilen tek kişi Resident Evil'dan Claire Redfield'dır. Üstelik bu bitkileri, ofisindeki saksılarda yetiştirmektedir.

25 Ayak işçisi olmak
Özellikle RPG'lerde, bir amaca ulaşmak için on tane gereksiz iş yapmanız gerekir. Yaşlı teyzeyi bul, ondan tabureyi al, tabureyi damda kalmış adamı aşağı indirmek için kullan ve o adamdan bilgi al, vs...

26 Önemli sorular, önemsiz cevaplar
RPG'lerde bir karakterle ilk konuşmanızda "Hava çok güzel." gibi anlamsız bir cümle duyarken, belirli bir aktiviteyi yerine getirdikten sonra aynı kişiye giderseniz, dünyayı kurtarmanın formülünü öğrenebilirsiniz.

27 Bu bezi canavarın suratına örteceksin, tamam mı?
Yolda bulduğunuz bir plastik parçası, ufak bir kumaş artığı ve demir bir çubuk belki dünyayı tehdit eden yaratığı ortadan kaldırmanın anahtar parçaları olabilir. Kimse bilemez.

28 Büyülü küre, söyle bana!
Dünyayı ilerki bir zamanda mahvedecek kötülüğü sezen bazı büyücüler, bunu durduracak bir küreyi mutlaka yapmışlar; fakat kimse bulamasın diye de en izbe yere gizlemişlerdir.

29 Bak, kızıyorum ama!
*Her karakterin farkında olmadığı yetenekleri/özel hareketleri vardır ve bunlar mutlaka sinirlendikleri anda ortaya çıkar.

30 Abi, biz neden buradaydık?
Ortalıktan kaldırmanız gereken yaratıklar ve düşmanlar siz yokken bile boş boş dolaşırlar. Onların varolma sebebi budur: Dolanmak.

31 Hüzünlü prenses
Büyük bir krallığın tek varisi olan prenses her zaman yalnızdır, depresyondadır ve kasabadaki fakir ama gururlu çocuğun gelmesini bekler.

32 Deodorantla yaşam
Aylar süren bir yolculuk olsa da, bu yolculukta karakterler kıyafetlerini ne yıkarlar ne de değiştirirler. İşin garibi, kokmazlar da.

33 Saçları beyaz yapıyoruz
Karizmatik bir karakter gerekirse o beyaz saçlı, ama genç görünümlü olandır ve muhtemelen de kötü taraftadır. Ayrıca erkek de olsa gözlerinde makyaj vardır...

34 Yıkılmadım, ayaktayım!
Size önemli bir bilgi vermesi gereken bir karakter varsa, tüm kasaba yıkıldıktan sonra bile, o hala aynı yerde durup sizi bekler.

35 Şike var bu yarışta!
Yarışlarda siz, sizi yönlendiren oklara bakmaya çalışırken rakipleriniz çoktan bitiş çizgisine varmışlardır.

36 Fuocus Ignus
Ateş topu atmak istediğinizde asla "Ateş Topu" demezsiniz. Mutlaka bir iki latince kelime eklemeli ve şık bir görüntü sergilemelisiniz.

37 Bitmiyor, bitmeyecek
İsmi dolayısıyla artık sonlandırılması gereken bir oyun, haddinden fazla devam oyunu içerebilir. Özel örnek: Final Fantasy.

38 Merhaba dünyalı, sizi öldürmeye geldik
Dünyayı öyle ya da böyle uzaylılar basar ve amaçları mutlaka bizim huzurumuzu bozmaya yöneliktir.

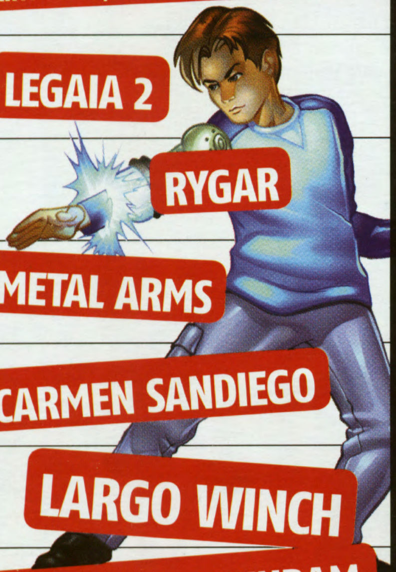
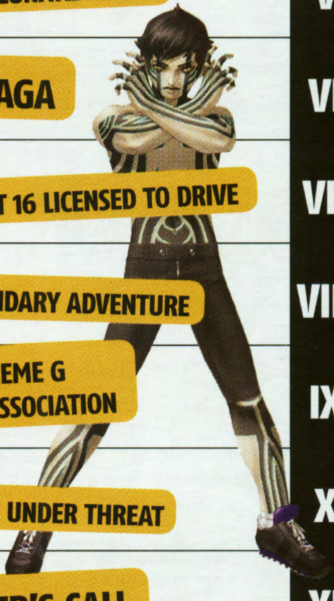
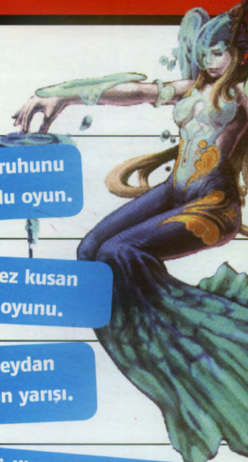
39 Karizmayım ve para bende!
Karizmatik karakterin her zaman her şeyi yapmaya hakkı vardır. Bir binayı yerle bir etse de, suçsuz bir sivili katletse de kimse ondan hesap sormaz.

40 Korkunun, ecele faydası yok
Kalabalık bir grup yaratıkla birkaç koridor boyunca uğraştıktan sonra, bom boş koridorlara denk gelirseniz, bunun sonu kesinlikle iyi bir yere varmaz.



ÇIKARIN KAĞITLARI! YAZILI YAPACAĞIZ!

AŞAĞIDA VERİLEN OYUN İSİMLERİNİ, YAN İSİMLERİ VE VERİLEN İPUÇLARINI EŞLEŞTİRİN; BAKALIM KAÇ DOĞRU KOMBİNASYON YAPABİLECEKSİNİZ...


OYUN İSMİ		YAN İSİM		İPUÇLARI	
1	XGRA	A	THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS	I	Uzak Doğu'nun ruhunu taşıyan robot dolu oyun.
2	GALIDOR	B	FEDERATION VS ZEON	II	Yemek yer yemez kusan iki karakterin oyunu.
3	CT SPECIAL FORCES	C	DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION	III	Yer çekimine meydan okuyan motorların yarışı.
4	PRYZM CHAPTER ONE	D	THE DARK UNICORN	IV	Her türlü Uzak Doğu sporunun uygulanabildiği dövüş oyunu.
5	KLONOA 2	E	LUNATEA'S VEIL	V	Bir çizgi-roman uyarlaması... Ana karakte annesi ve babası olmayan bir öksüz...
6	SAINT SEIYA, KNIGHTS OF THE ZODIAC	F	DUEL SAGA	VI	Bir salgın hastalık nedeniyle mutasyona uğrayı etrafa dehşet saçan ırklar ve bu hastalığın önün geçmeye çalışan bir büyücü...
7	LEGAIA 2	G	SWEET 16 LICENSED TO DRIVE	VII	Tamamıyla şeytanların, kötülüğün ve karanlığın hakim olduğu bir oyun.
8	RYGAR	H	THE LEGENDARY ADVENTURE	VIII	Fox Kids'te yayınlanan bir çizgi filmin an karakterini kontrol edip arkadaşlarınızı kurtarmaya çalıştığınız oyun.
9	METAL ARMS	I	EXTREME G RACING ASSOCIATION	IX	Ana karakterin sahip olduğu yo-yoya benze silahın, aklınıza gelebilecek her işe yaradığı
10	CARMEN SANDIEGO	J	EMPIRE UNDER THREAT	X	Lord Zetta isimli karakterin başrolde olduğu RPG.
11	LARGO WINCH	K	LUCIFER'S CALL	XI	Counter-Strike tadında, teröristlere karşı mücadele ettiğiniz oyun.
12	MOBILE SUIT GUNDAM	L	FIRE FOR EFFECT	XII	Konusu bakımından Star Wars'u andıran uzay savaşı oyunu.
13	SHIN MEGAMI TENSEI	M	THE SANCTUARY	XIII	Dünyanın düzenini sağlayan dört kutsal zile, beşinci lanetli zilin eklenmesiyle ortalığın karıştığı oyun.
14	MAKAI KINGDOM	N	CHRONICLES OF THE SACRED TOME	XIV	Her yaştaki insana hitap eden, içinde t coğrafya bilgileri bulunan bir oyun. Oyu göreviniz kutsal bir tapınağı bulma
15	MARY-KATE AND ASHLEY	O	GLITCH IN THE SYSTEM	XV	Anime karakterlerin birbirine girdiği hareketli bir dövüş oyunu.

CEVAPLAR GELECEK SAYIDA...

RetroFili

Amacımız kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

MOBILE
TECHNOLOGY

Sonsuz teknoloji, herkese



15.4"
WIDE SCREEN

444 57 57

www.keysmart.com.tr
→

keysmart
sonsuz teknoloji, herkese

Koç